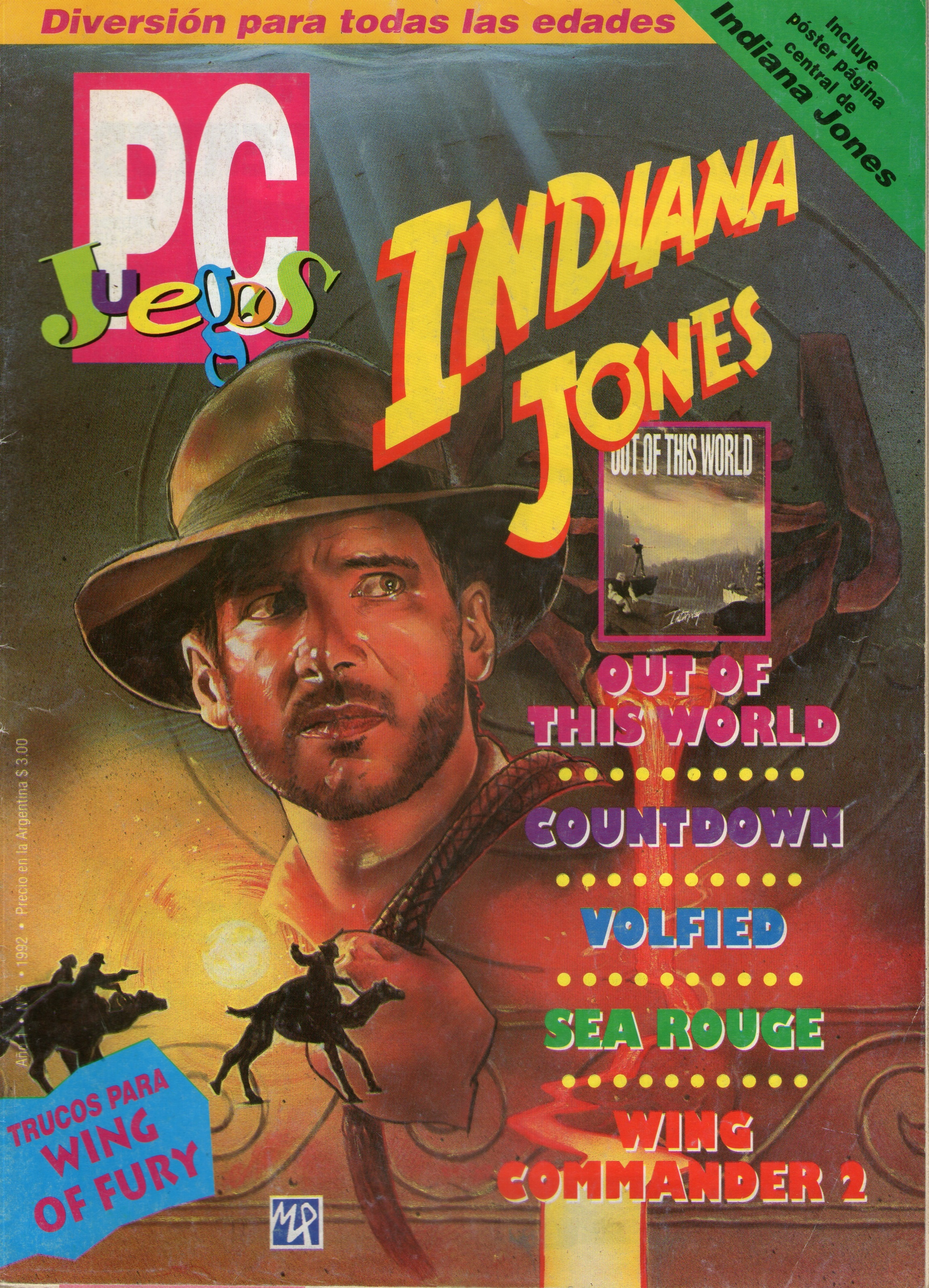


Diversión para todas las edades
Incluye póster página central de Indiana Jones
PC Juegos
INDIANA JONES
OUT OF THIS WORLD
OUT OF THIS WORLD
COUNTDOWN
VOLFIED
SEA ROUGE
WING COMMANDER 2
TRUCOS PARA WING OF FURY
Año 1 • Nº 5 • 1992 • Precio en la Argentina $ 3.00
MP

COMPUTACION PARA FUTUROS EXPERTOS

COMPUTACION PARA FUTUROS EXPERTOS
PC users
AÑO III - Nº 18 - $ 3,50 - 1992

¡Virus!
QUE SON
COMO COMBATIRLOS

COMENTARIOS
Programas Antivirus

QUE ES ?
Inteligencia Artificial

EDUCACION
Olimpíadas de Informática

RECURSOS
Configurando Windows 3.1

Tenga a Buenos Aires en su PC

Curso en 4 clases de PLANILLAS DE CALCULO

LIMPIEZA DE LA PC · VECTORES EN QUICK BASIC

Revista Mensual a sólo $ 3.50

LA RESPUESTA MAS SIMPLE A LOS GRANDES INTERROGANTES QUE PLANTEA LA COMPUTACION PERSONAL



EMPRESA EDITORA
MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.

DIRECTOR EDITORIAL
ING. ALEJANDRO BOJMAN

DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI

REDACCION
GIANNI SABBIONE
MARIO GRUSKOIN

COLABORADORES
EDUARDO A. CRAVIOTTO
MARCELO JUAN DAMONTE
FERNANDO J. RICCIO
MARTIN G. RODRIGUEZ

COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS

DIRECCION DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA

DIAGRAMACION
JAVIER MILLER

ARMADO
KARINA JERKOVIC
JUAN CARLOS COHEN

DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI
LUIS VILLAR

SERVICIOS FOTOGRAFICOS
BKV-FOTOGRAFIA PUBLICITARIA

GERENTE COMERCIAL
ROBERTO SCHAPOSCHNIK

JEFE DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ

MP

DISTRIBUIDORES
Capital: M.Cancellaro e Hijo **Interior:** D.I.S.A **Uruguay:** Martínez -Sanabria **PC JUEGOS** es una pubicación mensual de Editorial MAGAZINE PUBLISHING SRL, A. Alsina 2129 (1090) Buenos Aires, Argentina. Tel/Fax 951-8819/0493/6071 y 953-7635/4940. Editor responsable: Miguel Iglesias. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Impreso en I.P.E.S.A. Magallanes 1315 Capital Federal Octubre de 1992.

EDITORIAL

Una de las cosas a las que me tuve que acostumbrar en los últimos tiempos fue a ver completas todas las animaciones de la presentación de los juegos y aventuras. Acostumbrado a los primeros juegos en donde para que pasaran las pantallas había que pulsar una tecla, de pronto un día me di cuenta que parecía un mono en un experimento etológico, pulsando teclas como un poseído para conseguir algún alimento.

Comenzaba apretando <ESC>, <ENTER>, la barra espaciadora, el botón del mouse o el del joystick para poder ingresar directamente al juego.

Poco a poco comencé a ver la presentación de las aventuras de Sierra, Lucas, Origin, etc. Sobre todo de esta última compañía, la presentación del Wing Commander II se parece más a una película que a un juego y, si se tiene la dicha de poseer un placa de sonido, la música y las voces de los personajes da más una sensación cinematográfica que de arcade.

A veces sucede que he visto juegos en donde la presentación ocupa más de un diskette y luego el juego es asombrosamente aburrido.

También ocurre el caso inverso en que la presentación está formada por sólo un par de pantallas estáticas y luego sorprendentemente ante nuestros ojos comienza a desplegarse un extraordinario arcade.

Pero lamentablemente para lograr todo este tipo de innovaciones se necesitan computadoras más rápidas y con más memoria, tarjeta de sonido, discos rígidos inmensos, etc.; y ahora firmas como Sierra u Origin están intentando introducir los CD ROM o discos láser; en cambio otras, como Access Software en Links 386 Pro, exigen para poder correr su juego de golf tener como mínimo 80386, de 4 a 8 MB de memoria RAM y además contar con el archivo de Vesa para poder ver las imágenes en VGA, debido a que usa una resolución de 640 por 480 en 256 colores.

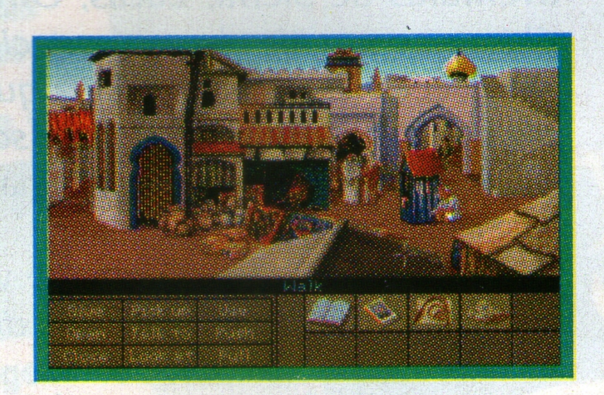
Este problema se nos presenta a la mayoría de los que, cuando logramos hacernos de un equipo completo y decimos "bueno, ya tenemos todo lo que necesitamos para jugar", entonces todos los programas introducen cosas nuevas y otra vez recomienza la historia.

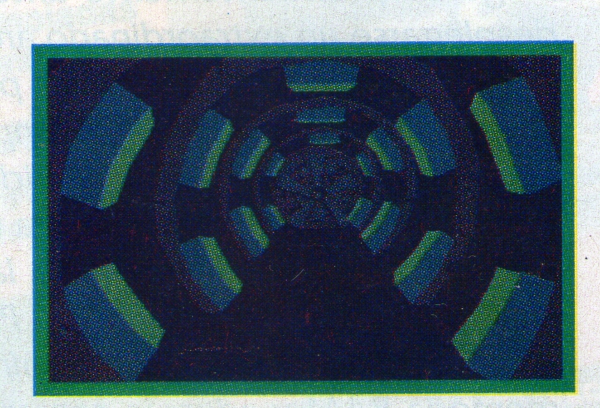
Pero no hay que desanimarse, pues todo algún día va a estar a un precio que nos resulte más accesible.

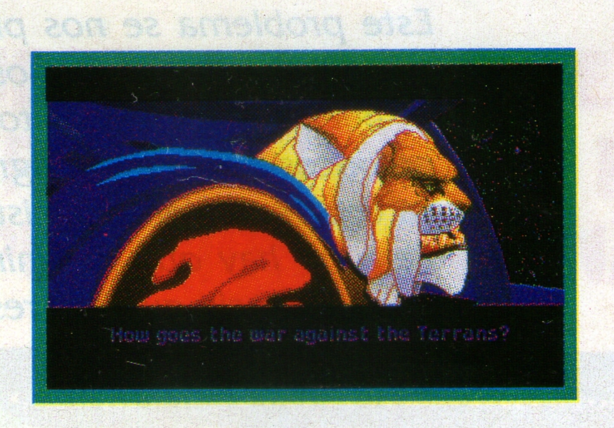
SERGIO CLAUDIO MICHINI


SUMARIO


IN A GAME THAT HAS NO RULES!...






How goes the war against the Terrans?

NOVEDADES

WORLD CIRCUIT
de Microprose

El asfalto caliente, un aroma a aceite que nos embriaga, el rugir de los motores, la luz está roja, los auxiliares de pista que se alejan de las máquinas, la gente en las tribunas expectante por ver el comienzo, la luz verde que se enciende y... se ingresa en un mundo vertiginoso. ¡La carrera ya comenzó! Como caballeros en su corcel, los conductores girarán hasta lograr cumplir su meta: subir al podio de los ganadores.

Nuevamente Microprose nos sorprende con este excelente simulador de fórmula 1, con gráficos de muy buena calidad y excelente sonido, en el que tendremos la posibilidad de recorrer 16 circuitos por separado o

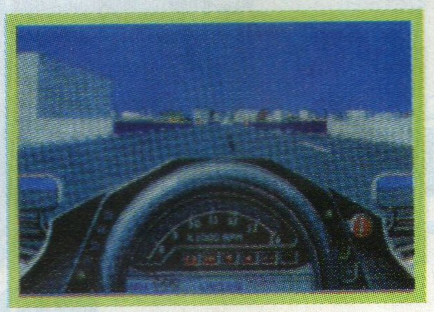


World Circuit

siguiendo el campeonato mundial.

Para realizar este juego fueron consultados técnicos del equipo de Nigel Mansell, con esto se logró que el simulador tuviese un mayor realismo, sobre todo cuando se suceden curvas y contracurvas.

El juego de cámaras y la repetición de imágenes nos hace acordar a la innovadora técnica del Indianápolis 500. Los gráficos son más semejantes a la realidad y los autos de carreras dejan de tener una imagen vectorial. El escenario y las pistas también aportan su cuota de seme-



World Circuit

janza con la realidad, logrando de esta manera un muy buen simulador de autos de carrera.

Sin lugar a dudas este juego de fórmula 1 estará por algún tiempo entre los primeros de su estilo.

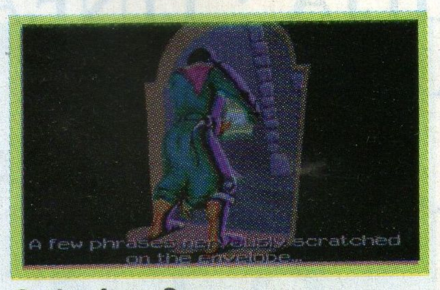


CRUISE FOR A CORPSE
de US Gold/Delphine

Al mejor estilo Sherlock Holmes, el inspector Raoul Dussentier deberá resolver el caso del crimen del dueño de un lujoso crucero en donde él se había embarcado para disfrutar de unas merecidas vacaciones.

El magnate Niklos Karaboudjan lo invitó a surcar el mar Mediterráneo en busca de las soleadas playas, pero el asesinato del anfitrión interrumpió el paradisíaco viaje.

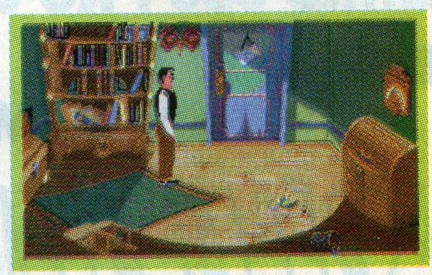




Cruise for a Corpse

Dando muestras de su inteligencia y sagacidad, el inspector deberá investigar e interrogar a todos los pasajeros, buscar las pistas que lo conduzcan a atrapar al asesino y entregarlo a la justicia. En su recorrida





Cruise for a Corpse

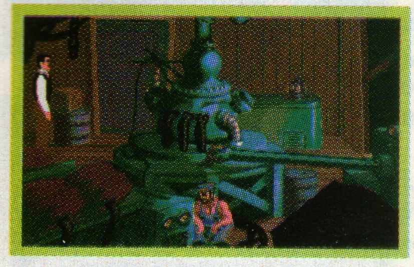
por el barco no debe dejar pasar por alto ningún elemento que resulte sospechoso, y además debe tener mucho cuidado cuando se esté acercando al final del caso porque él podrá pasar a ser la próxima víctima.

El inspector tiene que ser muy minucioso con su conclusiones y ser muy precavido con los relatos de los demás pasajeros, debido a que algunos dirán la verdad, otros no aportarán nada y estarán también quienes mentirán tratando de encubrir la realidad.

El juego presenta una calidad gráfica muy buena en donde se jugó asombrosamente con las pers-

pectivas. En algunas escenas el personaje es de tamaño normal y en





Cruise for a corpse

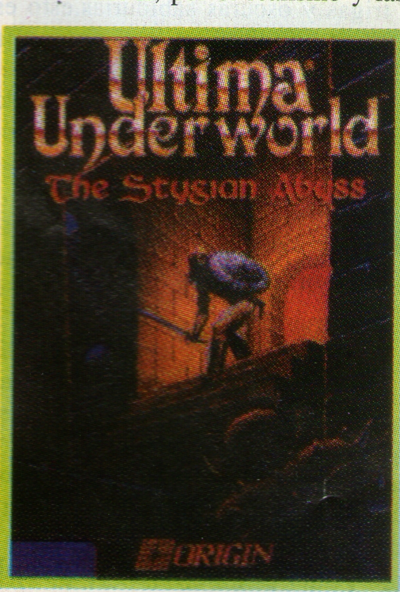
otras el tamaño aumenta sin distorsionar el realismo.

También acompañan a este juego algunos efectos sonoros, que contribuyen a dar la atmósfera necesaria para que la aventura nos atrape desde su inicio.

ULTIMA UNDERWORLD THE STYGIAN ABYSS

de Origin

Luego del éxito alcanzado por esta compañía con WING COMMANDER II, por el realismo y las



excelentes animaciones que simulaban un dibujo animado con sonido cinematográfico, la empresa siguió su trayecto, siempre mejorando su propia calidad, y en esta oportunidad nos traen un RPG, con mezcla de efectos especiales.

Esta compañía siempre se caracterizó por la calidad de las imágenes, pero ellas siempre exigen hardware acorde a sus necesidades, y en este caso es imprescindible tener un 386SX o mayor, contar con más de 2 MB de memoria RAM, VGA y, si se posee tarjeta de sonido, 13 MB de memoria libre en el disco rígido. Si no, con tan sólo 8 MB es suficiente.

Los juegos de RPG se basan en caminos laberínticos, en donde el





Ultima Underworld The Stygian Abyss

protagonista debe optar por distintas salidas o caminos, que no siempre conducen a buen fin. A lo largo del trayecto iremos recogiendo todo tipo de elementos que tal vez luego no sean necesarios, y en algunas ocasiones los objetos que hemos tomado sobrepasarán la capacidad de nuestra mochila o bolso; en ese caso uno debe analizar cuál de los objetos es más importante.

Simplemente espectacular en cuanto a gráficos y sonidos.



AMAZON

de Access

Ya nos extrañaba que esta compañía no sacara a la venta algún nuevo juego de aventuras, porque la última



fue Martian Memorandun y ya hace tiempo que está en el mercado. Access sólo sacó escenarios para el Links y en este último tiempo el LINKS386PRO.

La historia de esta nueva aventura comienza alrededor de 1957, en el peligroso y caluroso camino de una expedición al Amazonas.

Una llamada de auxilio nos llega y comienza nuestra búsqueda por tierras en donde la civilización no ha llegado y las leyendas están vivas.

Al mejor estilo de las series de la época, nuestro protagonista deberá



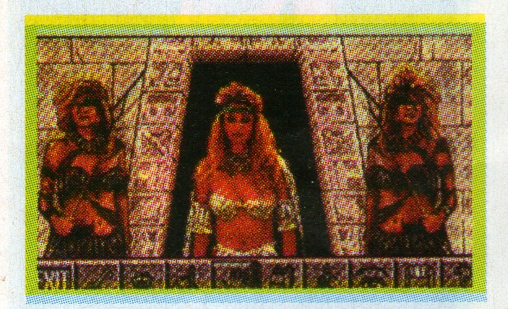
Amazon

escapar de todos los peligros que presenta la selva, desde cruzar un río con pirañas, saltar un precipicio colgado de una liana o bien terminar siendo el almuerzo de los caní-

bales dentro de una gran olla.

El juego permite usar dos personajes (no al mismo tiempo): el aventurero Jason o su bella esposa Maya. En algunas situaciones deberemos luchar con peligrosos enemigos, como por ejemplo hormigas gigantes.

Doug Vandegrift, un prestigioso realizador de dibujos animados, hace incursión en las video aventuras por segunda vez en Amazon (la primera fue Martian Memorandum), donde realizó íntegramente este juego con imágenes digitalizadas y animacio-



Amazon

nes filmadas. Una característica de este gran programa es que soporta VGA y SVGA, por lo que sus imágenes se hacen más realistas que en las anteriores aventuras de esta firma.

Este será seguramente otro gran éxito de ACCESS.

QUEST FOR GLORY I (NUEVA VERSION VGA)

de Sierra On Line

Este es uno de los tantos juegos especiales de Sierra on Line donde no sólo se deben tomar objetos y usarlos adecuadamente sino que además tiene distintos tipos de caracteres donde, en las distintas opciones de elegir al protagonista, cambia la manera de continuar el juego; dentro de los elementos que podemos elegir están la fuerza, poderes mágicos o intelectuales.



Para lograr completar este juego que es una aventura donde en algunos momentos, se debe usar toda la habilidad en arcades para no perder la vida del protagonista. La ventaja que tiene es la de poder grabar el juego en alguna parte de la aventura y si perdimos en la lucha (arcade) podemos volver a tomar la partida y continuar nuevamente.

Todas las actividades que realice nuestro héroe, deben estar muy bien pensadas porque si no duerme lo suficiente, o come lo que necesita, sus fuerzas irán disminuyendo.

Como en algunas otras aventuras de esta firma, el camino para llegar a completar el juego no es uno sólo, sino que se puede culminar de varias maneras distintas.

Esta es otro juego que Sierra On Line ha vuelto a resurgir. Por las características de los nuevos equipos, es decir VGA, placas de Sonido, etc, decidió convertir los juegos primitivos a una nueva versión para aprovechar al máximo en los gráficos las





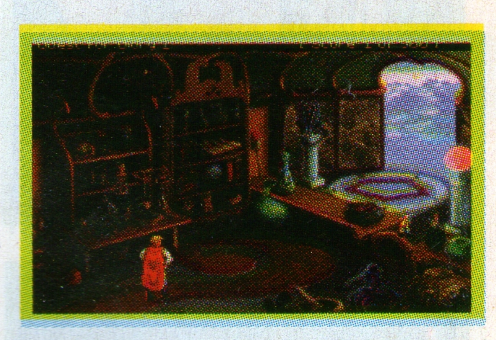
Quest for Glory I

placas de video VGA y lo mismo con respecto a las tarjetas de sonido.

En esta nueva serie, cuenta con importantes títulos como Leisuire Suit Larry 1 y Space Quest 1; a esta pequeña lista se les agrega ahora (y hasta fin de año) Quest For Glory 1, Police Quest 1 y King Quest 1.

Dentro del mismo proyecto está la idea para convertir todos los juegos de Sierra (en horabuena).

Estos nuevos, viejos juegos son





Quest for Glory I

una verdadera recreación para nuestros ojos y ahora podemos volver a disfrutarlos pero con unos gráficos y un sonido de excelente calidad.

WIZARDRY: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

de Sir-Tech

Desde siempre, Wizardry, se destaca por utilizar en sus historias intrigas y oscuras sabidurias,esto es ya una tradición en esta compañía de software australiana.

Con sus historias, va envolviendo al jugador hasta convertir sus historias en verdaderas novelas, que parecen casi reales.

Largo tiempo atrás, un gran artista y genio científico, descubrió algo que podría crear un nuevo universo o destruirlo.

Este científico se llamaba M. Phoonzang, creó un globo estelar llamado Astral Dominae, cuyo secreto guardó celosamente.

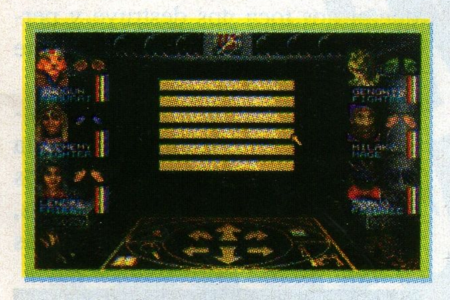
M. Phoonzang, usando su poderoso secreto, creó un nuevo planeta llamado Guardia.

Escondió el Astral Dominae en al-

gún lugar de este mundo e hizo un mapa al que dividió en muchas partes y entonces las desparramó por las tierras y planetas, pensando que de esa forma su secreto estaría a buen resguardo, subió al reino de los dioses y nunca mas se escuchó hablar de él. Pero el secreto existía...

Es al planeta Guardia, donde usted llega sin querer; ha descubierto una secreta parte del mapa y el secreto es su razón de existir. Usted no es el único en el universo que trata de descubrir este gran secreto, ni tampoco el único que ha llegado al viejo planeta Guardia, ya que han llegado otros han llegado antes.

Alli han arribado antes que usted, dos rivales: los Militares Umpani y los inescrupulosos y demoníacos TRang. Ellos se proponen lo mismo que usted, hallar los fragmentos perdidos del gran invento de M. Phoonzang. Tal vez ellos tengan la parte que usted busca o usted sea el blanco de ellos para recuperar otro trozo del valioso material.



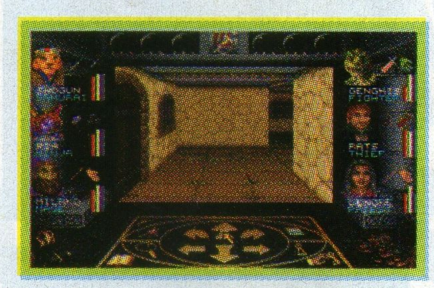


Wizardry: Crusaders of the Dark Savant

El argumento está basado en el personaje de Vi Dominae, una joven mujer guerrera encargada de la custodia y cuidado de un viajero estelar llamado Dark Savant. El ha estado navegando por todos los limites de la Galaxia en su misteriosa nave negra; es muy poco lo que conocemos sobre él, excepto que es considerado la persona más poderosa que existe.

El Dark Savant (Sabio oscuro) no toma cuidado de nada ni nadie, sólo persigue el poder y el dominio de la galaxia. El cree que Vi puede ayudarlo en algo y como ya no tiene sospecha, trata de encontar la llave que descubre el misterio de la Dominacion Astral.

Los antiguos nativos de la Perdida Guardia, parecen a simple vista



Wizardry: Crusaders of the Dark Savant

vulgares y primitivos, pero estos elementos extraños, se convierten en el eje central de la historia. Pero esto es solo una parte de la historia, hay mucho más...

Este juego es un RPG especialmente creado para las placas de video VGA, y con sonido real como por ejemplo el choque de espadas y el vuelo de un pájaro, acompañado por música, que le da la atmósfera ideal para el asunto que a usted lo ha llevado hasta el perdido planeta Guardia.

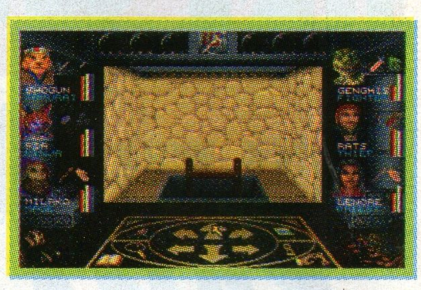
Dark Savant, toma rápidamente las características de la época medieval, mezcladas con imágenes y hechos futuristas.

Este excelente RPG, según su autor D.W. Bradley le permite a los jugadores una total libertad para resolver la aventura.

No es necesario regresar a ningún reino anteriormente visitado para completar el siguiente nivel.

La característica que tiene Wizardry: Crusaders of the Dark Savant de Sir-Tech Software Inc., en la cual el jugador es el protagonista de la aventura, se ha logrado un efecto más realista que en los anteriores de esta misma serie de RPG.

Cada uno de los niveles de este



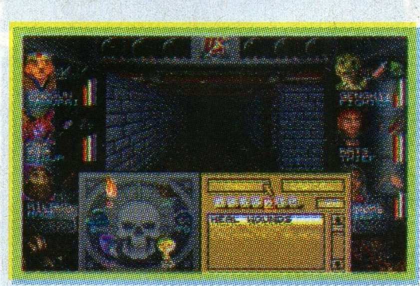
Wizardry: Crusaders of the Dark Savant

juego no están realizados en tiempo real esto es sumamente conveniente para el jugador, debido a que la aventura le da la posibilidad de completar dichos niveles sin límite de tiempo y también la oportunidad de crear sus propias estrategias e investigar las diferentes opciones que se le irán presentando.

El juego salió al mercado para IBM PC y compatibles, para Macintosh y Commodore Amiga. Soporta tarjetas de sonido.

Para PC puede utilizarse con placas de video EGA y VGA.





Wizardry: Crusaders of the Dark Savant

Sin duda será un juego que no podrá dejar de llamar la atención a los aficionados a este tipo de aventuras, por su calidad gráfica y su sonido.

VOLFIED

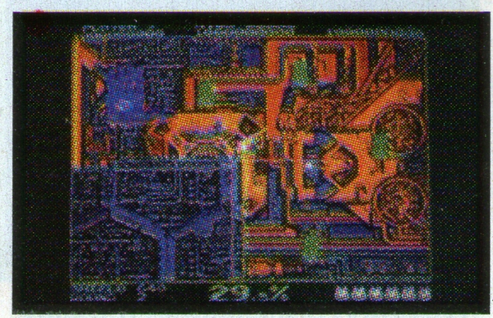
de Empire Software

En esta oportunidad vamos a comentarles sobre "Volfied", un programa que realizó la empresa Empire Software sobre idea y licencia de "Taito", una de las grandes compañías de video games. Este es un juego de habilidad, que también aporta su cuota de arcade.

Cuenta la historia que el planeta Volfied fue atacado por alienígenas; nosotros debemos rescatar a la gente que queda y salvar al planeta.

Para esto debemos recorrer la pantalla sin que nos toquen los enemigos. Por donde va nuestra nave queda un sendero, y si completamos un área cerrada; automáticamente esa tierra sera nuestra.





Al completar un 80% de la pantalla, ganaremos una batalla y pasaremos de nivel.

Pero no es tan fácil, tenemos varios tipos de enemigos...

Hay una nave madre, un gusano mutante y varias naves mas pequeñas. A la nave madre no hay forma de eliminarla, excepto pasando de nivel. Los gusanos entran y salen todo el tiempo de cráteres que hay en la tierra; y las naves más pequeñas son las únicas que podemos destruir mediante disparos.





Contamos con una serie de ventajas: por la pantalla se distribuyen varias bases enemigas en forma de cuadrados. Si al completar un área una de estas bases queda encerrada, explotará y nos dejará una letra. Esta, según cual sea, nos dará una ayuda distinta. Por ejemplo: la "S" nos da velocidad (speed), la "T" nos da tiempo (time) y la "L" disparos. Cuando obtenemos tiempo significa que durante 10 segundos no se mueven nuestros enemigos, y podremos movernos por toda la pantalla sin tocarlos .

Si alguna de las naves alienígenas toca la estela de nuestra nave mientras tratamos de cerrar un área, inmediatamente nos tirará un misil, que si nos toca nos destruye y perderemos una vida (de las 5 con que comenzamos).

A medida que nos movemos aumenta nuestro puntaje; y por cada 1% más de los 80 con que pasamos de nivel recibiremos 1000 puntos, además de los 10.000 que se nos otorgan por pasar al nivel siguiente.



También recibiremos una vida extra cuando lleguemos a los primeros 10.000 puntos, y luego por puntaje también recibiremos otras tantas.

Este genial programa se encuentra para todas las tarjetas gráficas: HERCULES, CGA, EGA y VGA; también soportando placas de sonido.

MARTIN G. RODRIGUEZ

PUNTAJE (escala 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

GRAFICOS
SONIDO
ADICCION
DIFICULTAD

HARD REQUERIDO

HARDWARE REQUERIDO
XT, 80286 O MAYOR
HERCULES, CGA, EGA, VGA
SOPORTA TARJETAS DE SONIDO



13/20
TODAS LAS SEMANAS
EN TU KIOSCO
APARECE Y DESAPARECE
• POSTERS
• MUSICA • LA MOVIDA
• PICADO FINO • TODO EL SHOW
• INFORMACION GENERAL
• DISCOS • CHARTS • TURISMO
• EL SEXO ES SALUD • LO QUE SE CANTA
• GRAFOLOGIA • EDUCACION • CUENTOS
• CINE • ENTREVISTAS • CLAVE DE SOL
• LAS BANDAS • CONCURSOS • VIDEO
• BELLEZA • TEATRO • CORREO
• HOROSCOPO • MISS 13/20 • DEPORTES
• RADIO • POR EL PAIS • GUIA GRATIS
• LAS DISCO • CLASIFICADOS



1er GRAN CONCURSO DE DISEÑO DE PANTALLAS

No deje de participar en este primer concurso de diseño de pantallas donde habrá grandes premios. Todos pueden participar, cualquiera sea su placa de video. El jurado será designado por la revista. El mismo tendrá en cuenta, en los trabajos presentados, la calidad del gráfico y su originalidad.

BASES Y CONDICIONES

1- La participación en este concurso dará por conocido el presente reglamento.

2- Podrán remitir sus trabajos hasta el 30 de Octubre de 1992 a las 17 hs.

3-Los concursantes podrán presentar varios trabajos, los cuales deberán ser entregados por separado.

4-Se deberán presentar en diskette, formateados bajo D.O.S. y etiquetados con los datos completos del participante y el título de la obra.

5-Los formatos de pantalla admitidos serán: BMP, GIF, PCX.

6-Las definiciones de video a utilizar podrán ser las siguientes: 320 x 200, en 640 x 350, en 640 x 480, en 800 x 600 y en 1024 x 768, sin limitación de colores.

7-No podrán presentarse fotos escaneadas

8-Sólo podrán escanearse dibujos propios cuyo original deberán adjuntar al diskette.

9-Se publicarán las pantallas de los ganadores en la Revista PC JUEGOS, una vez que se conozcan los resultados.

10-Con la sola participación en este concurso los autores de las distintas obras no podrán pedir retribución económica por las pantallas que presentaron. PC JUEGOS se reserva el derecho de su publicación y sólo las utilizará por razones promocionales.

11-El autor no está obligado a informar en qué forma o por medio de qué programa realizó el trabajo.

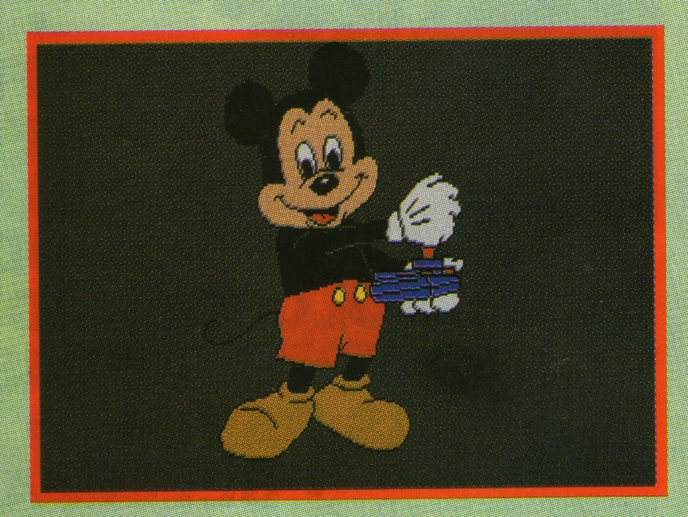
12-PC JUEGOS se reserva el derecho de postergar el cierre de dicho concurso por motivos ajenos a su voluntad, dando a conocer oportunamente las razones.

13-El jurado para elegir las obras premiadas, tendrá en cuenta tres características importantes: la calidad del trabajo, la originalidad y las limitaciones técnicas. Con estas condiciones se pretende asegurar las mismas posibilidades de ganar a las diferentes calidades de placas de video.

14-El primer premio será de u$s 300, el segundo de u$s 200, y el tercero de u$s 100.



GUAU MEN!
Adolfo Agulla
Rio Gallegos.



RETRATO DE MICKEY
Mario Omar Arias
Berisso

ESTRATEGIA

SEA ROUGE

de Microplay

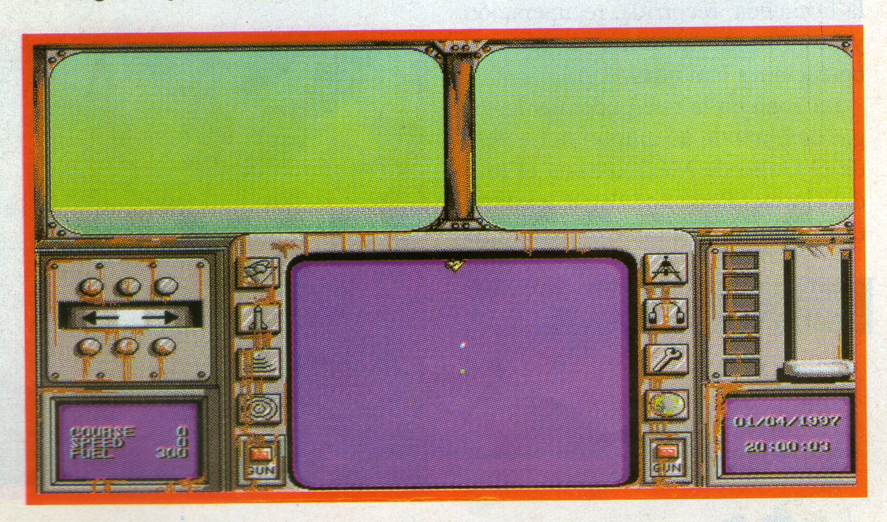


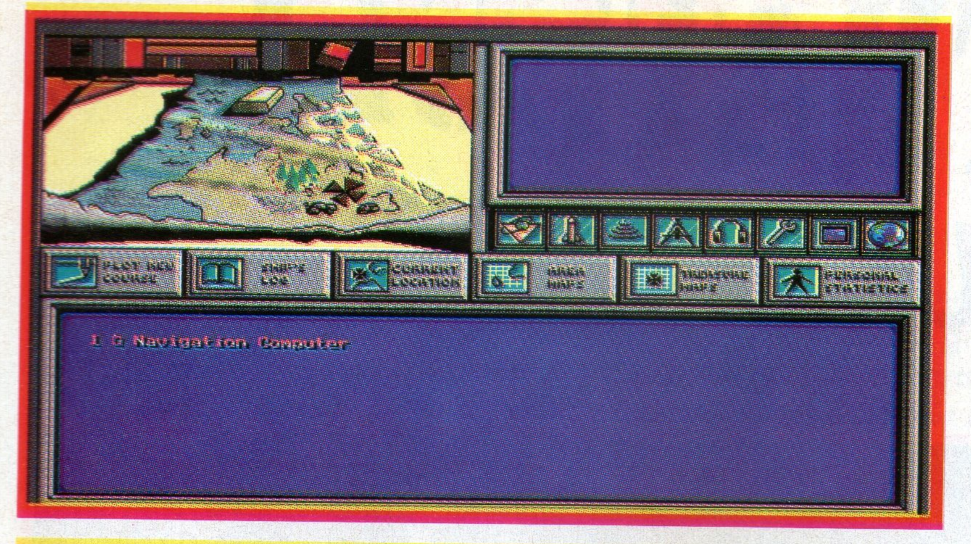
Como hemos comentado ya hace algún tiempo, entre los sueños y fantasías que cualquier niño es la de hallar- como lo hiciera el adulto Rubén Collado en el verano anterior-, un bello y erosionado galeón español en cuyo interior, cubierto de corales, nos esperara un incalculable tesoro en doblones de oro.

SEA ROUGE de Microplay nos trae un juego en donde nosotros deberemos personificar al capitán de una pequeña dotación de tripulantes. El juego cuenta con 270 barcos hundidos ubicados en los mismos lugares en donde se supone que están, y en algunos casos en el lugar exacto, como el Titanic o el Bismarck.

Pero no sólo podremos ir a la búsqueda de estos barcos, sino que también podremos zarpar al encuentro de galeones españoles que han naufragado, y hasta podrán seleccionarse algunos barcos vikingos.

Esta es un buena oportunidad para ir practicando antes de que llegue el verano, y si poseemos algún pa-







riente filántropo o que tenga espíritu de aventura que nos patrocine una expedición verdadera...

A las órdenes del capitán se encuentran seis tripulantes que nos acompañan en nuestra expedición. El control de las actividades incluye la búsqueda, recorrida, recuperación y hasta la identificación de las embarcaciones hundidas.

La zona en la que podemos navegar comprende un amplio radio desde el Golfo de México hasta el mar del Caribe. Podemos llegar a cruzar el Océano Atlántico y recorrer una veintena de puertos de alta mar.

Una vez que comenzó el juego, nos ponemos al mando del "Rickety Trawler", con una tripulación casi sin experiencia, y contaremos con muy poco dinero para comenzar la gran aventura de buscar alguna embarcación hundida. Por esta razón debemos tener mucho cuidado en nuestras elecciones con respecto a las armas, sensores de buceo, personal de navegación y oficiales de comunicación e ingeniería.

En el transcurso del juego podremos canjear los tesoros encontrados por barcos con mayor equipamiento, hasta llegar a obtener un submarino de alta tecnología para operar en aguas profundas.

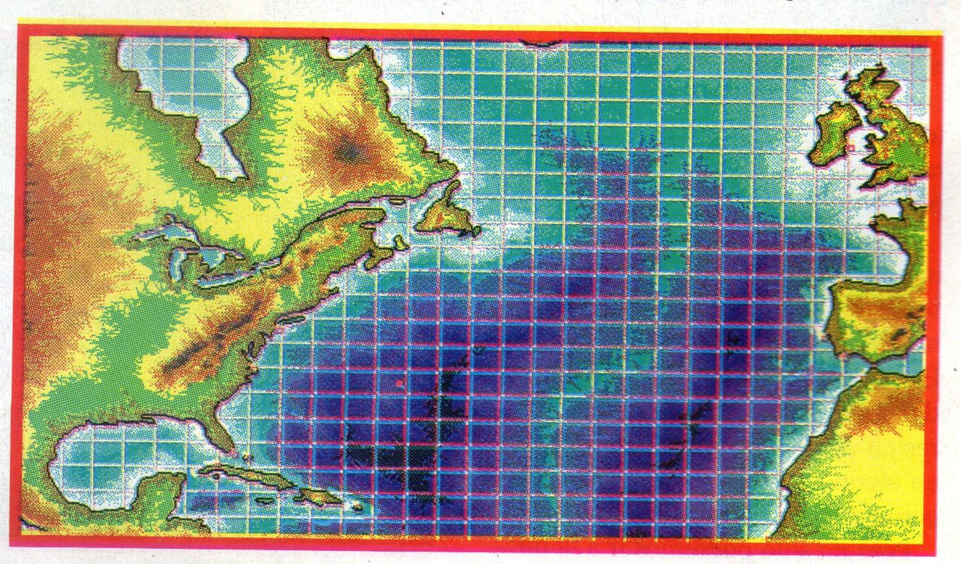
Cada vez que lleguemos a un puerto deberemos conseguir todo lo que sea posible, como alimentos, armas, equipo de alta tecnología (algunas veces en el mercado negro), mapas y hasta algunas pistas que escuchemos en el relato de algún viejo lugareño.

Para comenzar a buscar estos elementos deberemos ir a las tabernas, bibliotecas, librerías y negocios en donde se venden equipos de buceo.

Al comenzar nuestra búsqueda de barcos hundidos en aguas poco profundas podremos controlar cuatro buzos, pero cada uno por separado.

El equipo que utilizan estos hombres consta de un magnetómetro, un limpia arena para rastrillar la zona, cuchillos y arpones, muy necesarios en aguas infestadas de tiburones.

Uno de los puntos de los cuales no hay que olvidarse es el de la cantidad de oxígeno que posee cada uno de los buzos, para evitar situaciones peligrosas. Además, estos buzos sólo pueden llegar hasta ciertas zonas del océano. Para ir a aguas profundas el juego nos provee de un



HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR,
VGA
SOPORTA TARJETA
DE SONIDO



equipo de control remoto que podremos activar desde la nave, el mismo puede buscar entre las ruinas y además viene provisto de una mano mecánica que se puede utilizar para abrir puertas, cofres y tomar algún objeto pequeño.

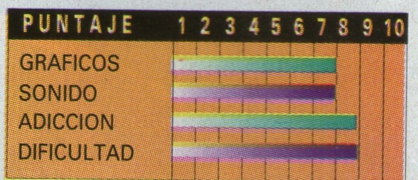
Nuestro pequeño buzo mecánico estará expuesto a los peligros naturales del lugar, como derrumbes o cambio de mareas, y hasta se le pueden agotar las baterías.

Tiene tres niveles de dificultad que vienen dados por la peligrosidad de los combates con otros buscadores de tesoros y el tráfico marítimo.

El juego no es atractivo por sus gráficos, que son bastantes simples, pero es digno de destacar el argumento y el espíritu de aventura que nos brinda.

La definición que se utiliza es de 640 por 350 en 16 colores, y cuando la imagen está en la cabina de mando los gráficos son muy simples pero esto cambia cuando nos sumergimos en las profundidades del océano Atlántico.

Luego de unos minutos de comenzado el juego, éste se vuelve muy adictivo; sin duda es muy entretenido para pasar varias horas navegando en busca de tesoros perdidos.





INDIANA JONES
And The Fate Of Atlantis

de LucasArts

Nuevamente LucasFilm nos entrega una excelente aventura para PC, tal como lo hizo en MONKEY ISLAND I y II y en los anteriores INDIANA JONES. En este caso los amantes de juegos de este tipo verán colmadas sus expectativas en todo sentido, ya que aparte de excelentes gráficos para VGA nos encontraremos ante un argumento por demás atrapante desde el inicio.

En este caso iremos junto con Indiana nada menos que hasta el legendario continente de la Atlántida, de la que tanto se ha escrito en publicaciones científicas y en novelas de ciencia ficción, para conocer sus secretos.

Tal como sucedió en INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, no seremos los únicos interesados en conocer tales secretos, sino que deberemos compartir la búsqueda con los nazis, que no tienen precisamente un sentido arqueológico en la misma sino que persiguen fines de otra índole

Ya en la introducción del juego nos encontraremos con uno de sus agentes tras los pasos de una arqueóloga compañera de Indy en anteriores expediciones en Islandia, y que dice estar en contacto con el espíritu de un atlante llamado Nur-Ab-Sal que le ha revelado secretos de la Atlántida.

Indiana se pondrá en contacto con Sofía (tal es el nombre de la arqueóloga) y juntos iniciarán la aventura de llegar a la legendaria ciudad, en medio de mil peligros.

Al comienzo deberán hallar un importante documento, el "Diálogo Perdido de Platón" que se refiere precisamente a la Atlántida. Dicha búsqueda no será sencilla y nos hará viajar por diversos lugares, e inclusive explorar ruinas mayas.

Luego deberemos obtener unos discos especiales que permiten la entrada a los secretos de la ciudad perdida. Esta tarea nos hará viajar por desiertos y llegar hasta ruinas de la isla de Creta.

Luego se iniciará el viaje final hacia nuestro objetivo legendario. En la historia ocurre todo lo imaginable. Viajaremos en auto, globo, submarino e inclusive en artefactos "made in Atlántida". Visitaremos varias ciuda-



Indiana Jones cae al segundo piso del museo.



Desmayado luego de caer del piso superior a la biblioteca.



Buscando entre las estatuas en el depósito del museo.

des y deberemos indagar a variados personajes en busca de pistas para lograr encontrar el continente perdido. Habrá escenas de pugilato y hasta románticas, y llegaremos a un final digno de una superproducción de Hollywood.

Como en todas las aventuras de LucasFilm deberemos utilizar al máximo nuestro ingenio y creatividad para resolver las situaciones, que en algunos casos son bastante intrincadas y nada sencillas. Sólo en algunos casos pueden cometerse errores irreversibles que nos obligarán a comenzar el juego. Sin embargo, estos errores son fácilmente previsibles y obvios tal como lo advierte el manual. De todas maneras es conveniente grabar el juego cada tanto para evitar sorpresas.

El comando del personaje es igual al de MONKEY ISLAND II, con su menú de verbos y el inventario gráfico de objetos. Resulta casi imprescindible el uso del mouse o joystick para agilizar el manejo.

A la dificultad de resolver enigmas y utilizar correctamente los diálogos se le suma el manejo de vehículos varios como el submarino, que requieren una cierta práctica.

Todas las situaciones tienen solución, por lo que no hay que desesperar en ningún momento por más trabado que uno se encuentre. Para verificar nuestro avance en el juego, al oprimir la tecla "i" se nos indicará la cantidad de puntos alcanzados hasta el momento.

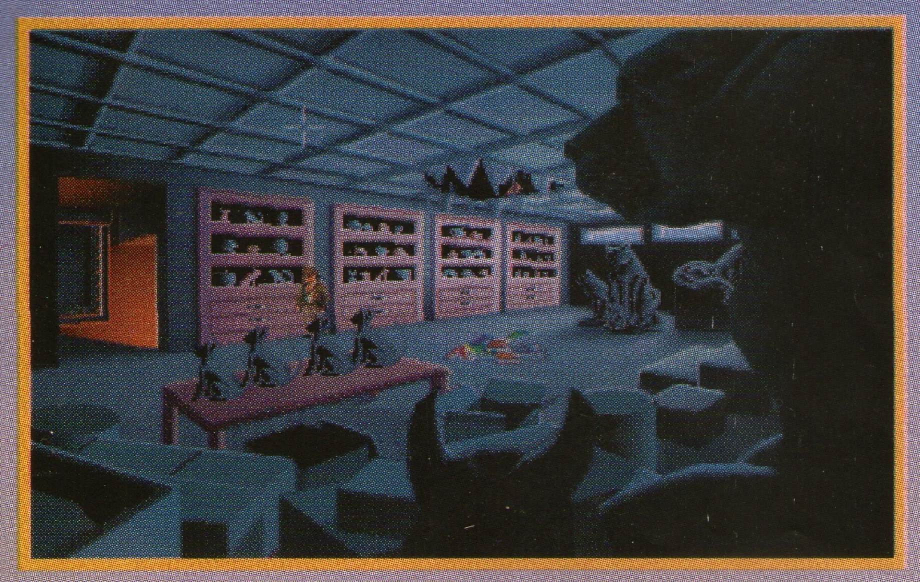
En una parte del juego se debe optar por uno de tres caminos para continuar. Uno es el llamado TEAM PATH, otro el WITS PATH y el tercero el FISTS PATH. El primero es continuar la búsqueda junto a Sofía, el segundo es ir solos utilizando el ingenio para vencer los obstáculos y el último es utilizar la acción para lograr completarlo.

Los caminos se entrecruzan en algún momento y todos convergen al llegar a la Atlántida.

Las situaciones varían de uno a otro camino por lo que se puede grabar el juego antes de elegir uno

de los caminos, para intentar luego con otro.

La ventaja de ir con Sofía es que al consultarla nos puede dar pistas



Indiana investiga a los gatitos.

valiosas o sugerencias para seguir adelante. La elección se produce en la oficina de Indy luego de haber hallado el libro de Platón.

Es conveniente leer con detenimiento el "Diálogo Perdido de Platón", ya que en el mismo se encuentran importantes pistas para el juego.

El juego requiere disco rígido para su utilización, ocupando aproximadamente 9 MB.

Esperamos que se diviertan y disfruten una movida excursión a la Atlántida.

SOLUCIONES

Las soluciones que aquí se brindan corresponden al TEAM PATH (ver comentario del juego). Con las instrucciones que damos llegarán al final, pero es conveniente que intenten los otros caminos para descubrir situaciones nuevas.

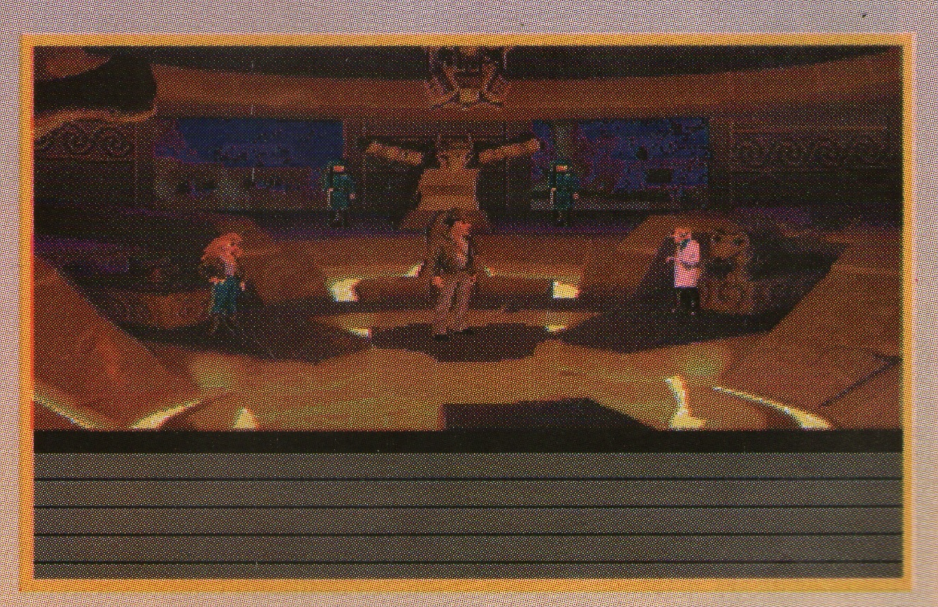
Los diálogos permiten varias opciones. Se deben intentar las lógicas hasta obtener el efecto deseado.

Como en otros casos sugiero no utilizar estas soluciones a menos de estar verdaderamente trabados, ya que se perderá el encanto de descubrir por uno mismo cómo resolver las variadas situaciones. De todos modos en algunos casos se debe utilizar la habilidad como en el caso de manejar el globo y el submarino.

Vaya lo siguiente a modo de "guía de urgencia" para llegar al final.

Hechas estas salvedades, vayamos a lo nuestro.

Cuando comienza el juego, una vez dadas las claves para ingresar,



Indiana es utilizado como conejillo de indias por el maléfico científico nazi.

hay una introducción bastante prolongada, que se puede obviar pulsando ESC. Sin embargo, es conveniente verla la primera vez, debido a que es interactiva, es decir, que debemos efectuar acciones como en el juego, para llegar al fin de la misma. Como es muy sencilla de resolver la dejamos a criterio del jugador para "entrenamiento".

El juego en sí comienza con Indy en la puerta del teatro. Ahora sí:

Tomar el periódico. Ir al callejón a la vuelta del teatro y mover los tachos de basura hasta llegar a la escalera de incendios.

Subir por la misma.

Hablar con el personaje que aparece, hasta que nos preste atención.

Ofrecerle el diario. Cuando se vaya utilizar las palancas y el botón que manejan el decorado hasta que se active.

Hablar con Sofía.

Ir a ISLANDIA.

Entrar a la cueva y hablar con el profesor hasta que nos dé los nombres de las personas relacionadas con el "Diálogo Perdido".

Ir a la selva en Tikal. Entrar a la selva y perseguir al animalito con el látigo hasta que lo coma la boa. Subir al árbol y cruzar. Hablar con Stenhart. Pedirle entrar al templo. Cuando nos pregunte por el nombre del diálogo perdido, decirle que no sabemos el título.

Hablar con el loro. Decirle "título" y nos dirá el nombre correcto.

Hablar con Stenhart.

Entrar al templo.

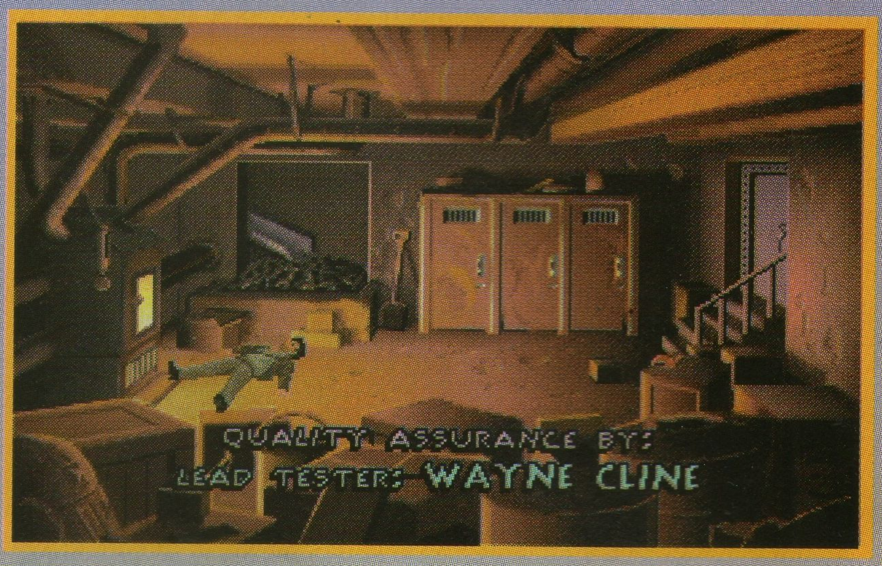
Hablarle a Sofía y pedirle que entretenga al profesor. Cuando estén hablando, salir y tomar la lámpara de kerosene. Entrar al templo, abrir la lámpara y usar el kerosene con la figura de la pared. Tomar la figura y utilizarla en la estatua de la izquierda. Mover la figura y se abrirá una puerta secreta.

Cuando salga el profesor tomar la piedra brillante.

Ir a Islandia. Usar la piedra brillante con la estatuilla de la pared.

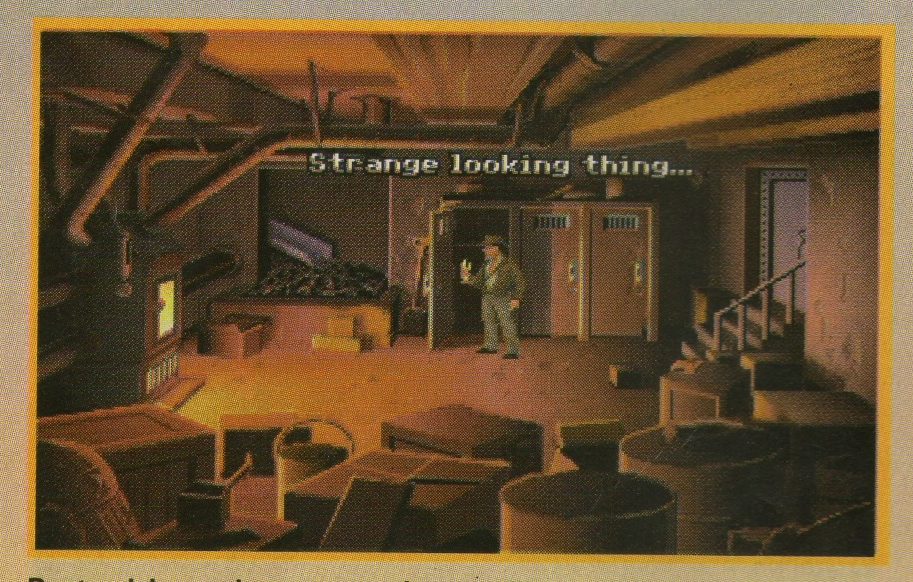
Tomar la estatuilla. Ir a las islas AZORES y hablar con Costa.

Luego de la primera charla pedirle a Sofía que hable con Costa. Le pedirá algo valioso a cambio de su información sobre el libro de Platón volver a hablarle y ofrecerle la estatuilla de Islandia. Nos dirá en qué colección se encuentra el libro.



Cayendo por las escaleras hasta el sótano del museo.

(Hemos comprobado que nos puede dar distintos nombres de colecciones, de todos modos las mismas están en la Universidad frente a la oficina de Indy).



Dentro del armario, encuentra la estatuilla perdida.

Al aparecer en la Universidad tomar la escalera que va hacia abajo y allí tomar el trapo sucio y un carbón.

Ir hasta la oficina de Indy cruzando la calle y abrir la heladera. Tomar el frasco de mayonesa.

Volver a la Universidad y subir por la escalera.

Usar la soga para subir. Ir hasta un armario que contiene una punta de flecha.

Ir hasta la estantería y mover el cajón hasta que aparezca un cofre.

Usar el frasco de mayonesa con el tótem y deslizarlo hasta poder trepar hacia arriba.

Allí encontraremos una llave en la urna o en el cofre. Para abrir el cofre usar el candelabro.

Bajar y, de acuerdo a la colección que se trate, tomar el libro. Una posibilidad es en el cofre en la sala del tótem, que abriremos con la llave, y la otra es en la caja grande en la biblioteca. Para abrir esta caja utilizar la flecha con el trapo para no lastimarse, y desclavar la tapa.

Una vez que tengamos el libro ir a la oficina con Sofía. Allí se produce la elección de uno de los tres caminos a seguir. Elegir ir con ella.

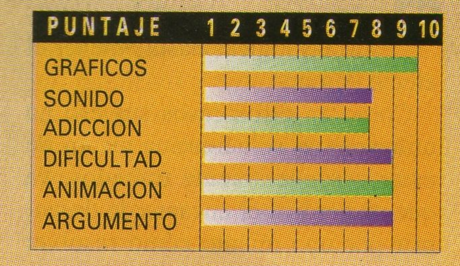
Ir a Argelia. Allí hablar con el lanzador de cuchillos y preguntarle por Omar. Nos dará la dirección y se quejará de que le falta una asistente.

Hablar con Sofía y pedirle que haga de asistente. Decirle que es seguro. Cuando mire al lanzador de cuchillos empujarla. Tomar el cuchillo que nos dan como premio.

Ir a hablar con Omar.

Tomar la máscara del negocio. Hablar con el mendigo.

Ir a Montecarlo. Sofía entrará al hotel e Indiana quedará fuera. Hablar con los transeúntes hasta ubicar a Trottier. Tener mucho cuidado en el diálogo con Trottier para lograr que vaya a la habitación de Sofía para una sesión de espiritismo. Una vez allí Sofía le pedirá a Trottier una prueba de fe y él pondrá sobre



la mesa una de las piedras.

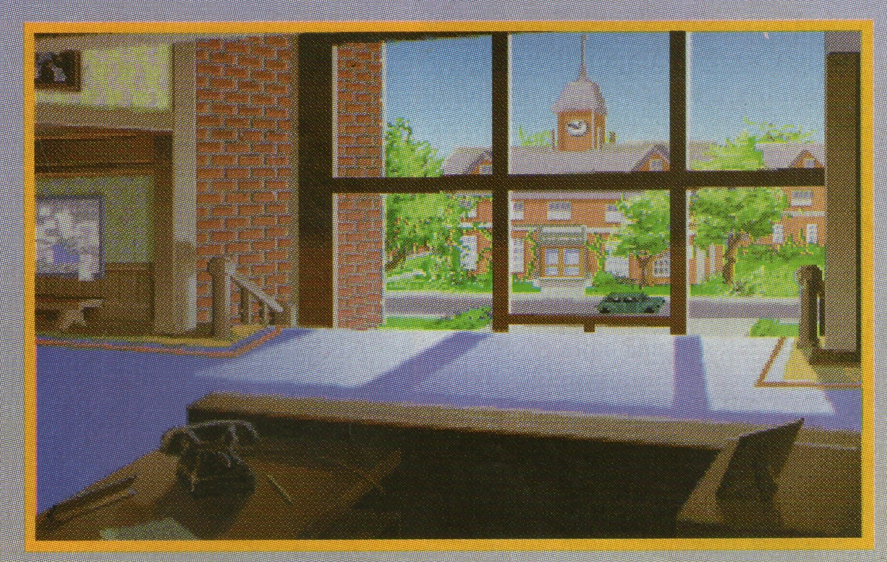
Aquí deben trabajar en conjunto Indy y Sofía. Cuando ella solicite ayuda, tomar la sábana de la cama. Abrir el gabinete y tomar la linterna. Apagar la luz y ponerse la sábana y la máscara. Prender la linterna y hacer de fantasma.

Trottier saldrá corriendo.

Ir a Argelia.

Hablar con el vendedor de fruta y tratar de comprarle una.Hablar con Omar y mostrarle la piedra. Nos dará un mapa y unos camellos para investigar el desierto.

Al volver sin éxito nos ofrecerá algo a cambio de la máscara. Aquí se debe llegar a obtener una bufanda amarilla, que daremos al vendedor de fruta a cambio de su mercadería. Podemos intentar ofrecerle varias cosas hasta que nos dé la pista de lo que precisa.



Hall de entrada del museo, con vista a la Universidad.



Indiana recién llegado, recorre las calles de Argel.

Darle la fruta al mendigo.

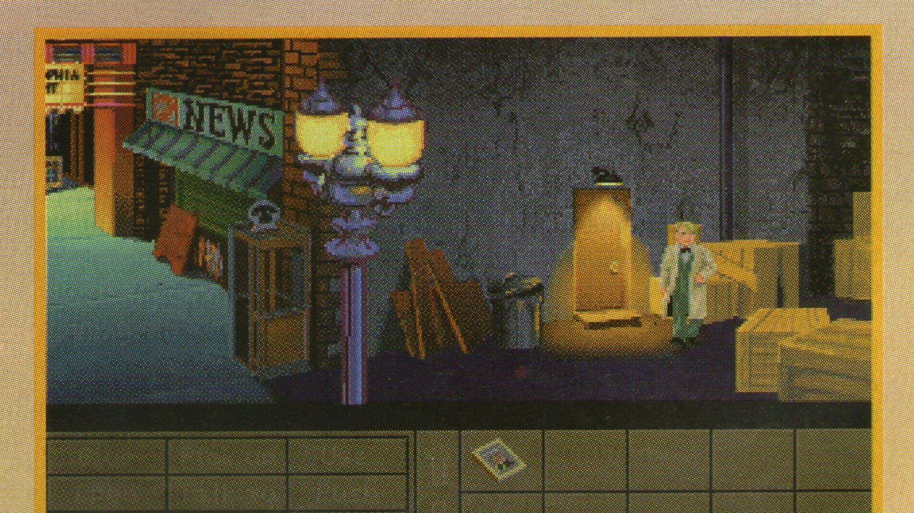
Nos dará a cambio un boleto para pasear en globo.

Ir a la terraza y subir al globo. Luego cortar las amarras con el cuchillo para soltar el globo.

A partir de este punto haremos una excursión en globo. Deberemos bajar en distintos lugares en donde aparezcan campamentos y preguntar dónde está el punto marcado en el mapa que nos dio Omar. Con un poco de habilidad y paciencia llegaremos hasta ese punto.

Allí Sofía caerá en un pozo. Debemos bajar por el otro pozo con una escalera.

Una vez en la excavación, en donde estaremos a oscuras, debemos tantear los objetos que indique la pantalla. Allí encontraremos un tirante de barco y un taco de madera. También encontraremos una jarra. Subir y llenar la jarra con nafta del camión. Ir al pozo y echarle nafta al generador que allí se encuentra. Prenderlo para tener iluminación. Ir a la pared derrumbada de la derecha y utilizar el tirante. Aparecerá un mapa de Creta con un orificio. Utilizar el taco en el orificio y poner la



Los nazis se retiran luego de revisar el camarín de Sofía en el teatro.

piedra en el taco. Posicionar la piedra como corresponde, con el sol poniente mirando a los cuernos del toro, y apretar. Se abrirá un pasaje de donde saldrá Sofía. Nos entregará una tapa de distribuidor y un pez en un alambre. Este pez resultará un detector de "oricalcum", o sea la piedra mágica de Atlantida.

Ir al generador y abrir su tapa. Apagarlo y tomar una bujía.

Usar la tapa de distribuidor y la bujía en el camión y dirigirse a Creta.

Allí dirigirse a las ruinas. Subiendo por un puente, hallaremos un teodolito. Tomarlo.

Explorar todas las ruinas. En una habitación habrá un extraño mapa en una pared.

Explorar todas las piedras (LOOK STONE) hasta hallar dos especiales. Una será una estatua de la cola de un toro y otra de la cabeza.

Utilizar el teodolito apoyándolo sobre cada una de estas estatuas alineándolo con las estatuas de los cuernos de toro.

Si utilizamos correctamente el instrumento éste nos trazará dos líneas en cuya intersección hallaremos una piedra mágica.

Salir de las ruinas hasta encontrar un pedestal. Allí colocar las dos piedras y girarlas hasta que el sol poniente quede arriba y la luna llena a la derecha. Apretar el eje y se abrirá una puerta secreta.

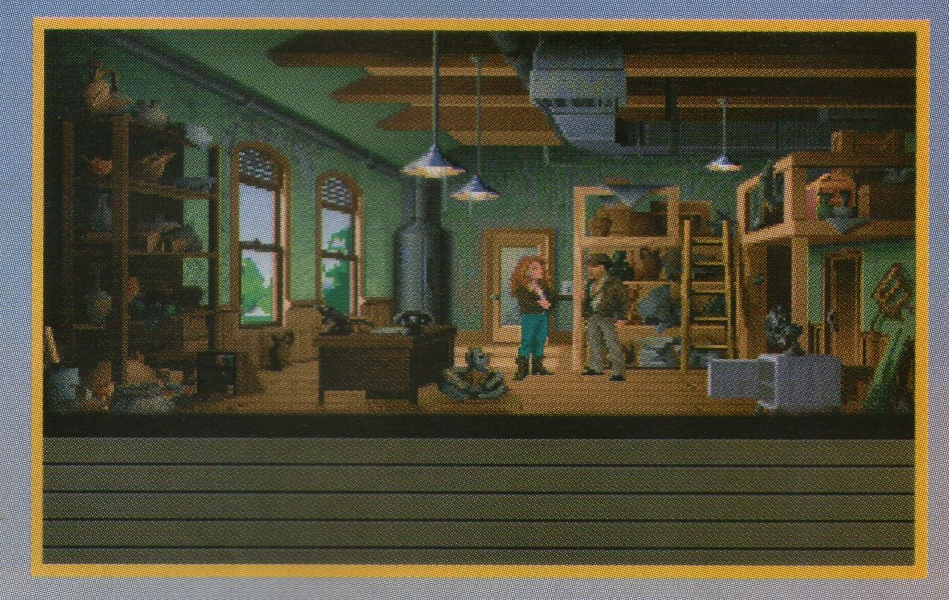
Entrar y tomar dos de las tres estatuas. Entrar por la puerta y utilizar el látigo para tomar la tercera estatua. Buscar una habitación con una estatua en la pared. Utilizar el látigo con la cabeza hasta que caiga. De esta manera se activará un ascensor. Una vez abajo ir hasta el cadáver y tomar la tercera piedra mágica y el bastón.

Ir a la cascada y mirarla. Utilizar la cadena que está dentro de la cascada para subir.

Ir a la habitación que tiene una puerta y una estatua a la derecha.

Poner las tres cabezas en el estante hasta que se abra la puerta.

Entrar y llegar a una habitación



Indy decide ir solo a investigar.



Indiana y Sofía buscan pistas en el periódico del día.



Jones discute sus planes con su ayudante Sofía.

en donde hay un poste y un taco.

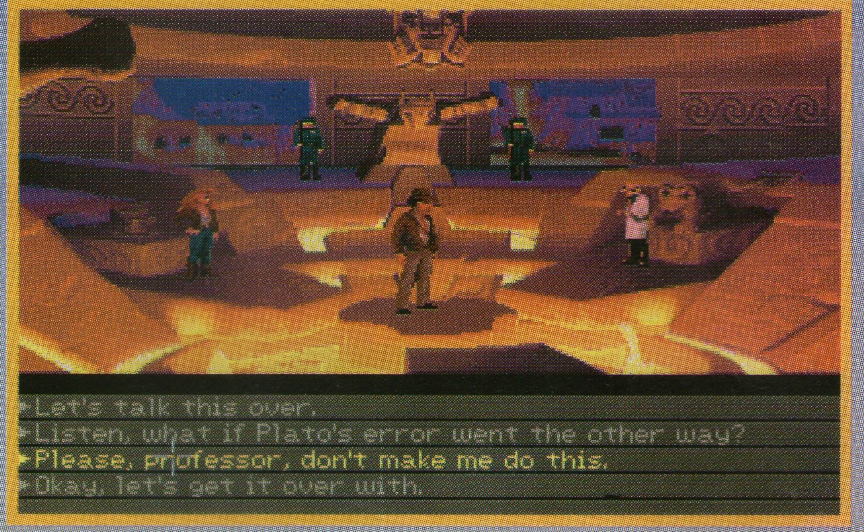
Utilizar el bastón para librar al taco que bloquea el contrapeso.

Ir a la habitación con una gran estatua y usar el bastón en la boca de la misma. Tomar la caja de oro con oricalcum.

Volver con Sofía y seguir hasta la puerta cerrada. Convencerla para que salte hacia el agujero de la pared. Cuando nos abran la puerta desde adentro dirigirse por las habitaciones. Tratar de utilizar el detector. Pedirle a Sofía que deje su collar en la caja para no perturbar al detector.

En una habitación el detector nos indicará la presencia de oricalcum en una pared. Utilizar el tirante de barco sobre la pared e ingresar.

Al llegar a una habitación en donde hay maqueta de la Atlántida utilizar las tres piedras en el eje. Colocar las dos primeras igual que las veces anteriores y girar la última hasta que el mar del oeste quede hacia la izquierda. Apretar el eje y observar.



Nuestro héroe es conducido a la plataforma de experimentos.

Luego de la escena con los nazis (donde no debemos resistirnos) ir hacia la pared de rocas de la derecha y utilizar el tirante.

Apareceremos de vuelta cerca del muelle. Ir hasta él e ingresaral interior del submarino.Abrir la compuerta y pelear con el capitán (es muy sencillo de derrotar). Allí intentar usar una palanca de control que se romperá al tocarla.

Usar el intercomunicador y pedirle a la tripulación que se dirija a sala de torpedos.

Moverse por las distintas cubiertas hasta encontrar los siguientes elementos: comida, una jarra y ácido de batería. Usar la jarra con el ácido. Llegar hasta Sofía por la izquierda y pedirle que distraiga al guardia. Ir hasta la sala donde está la caja fuerte y utilizar el ácido. Obtendremos las tres piedrasy una llave. Volver con Sofía por la derecha y cuando aparece el guardia darle la pista a Sofía para que utilice el balde (llamar BUCKET HEAD al guardia).



El mapa muestra los lugares entre los que podemos optar para comenzar la investigación

Una vez que esté fuera de combate tomar la sopapa.

Usar la llave con el timón. Usar la sopapa con la palanca averiada. Usar los otros dos controles que están en la primera cubierta hacia la izquierda.

El submarino tiene cuatro controles que deberemos maniobrar adecuadamente hasta lograr entrar en la abertura que aparece en el fondo del mar.

Una vez allí estaremos a oscuras. ESTAMOS EN LA ATLANTIDA!

En este momento nuevamente se llevarán a Sofía. Guiarse a través de la pantalla oscura con el mouse hasta encontrar una escalera.

Subir con la ayuda de la escalera hasta la caja de piedra.

Abrirla y hallaremos una vara de metal. Utilizar el oricalcum con la vara y tendremos luz.

Poner las tres piedras en el eje bajo la estatua. Alinearlas correctamente de acuerdo a las instruccio-

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR
VGA
TECLADO O MOUSE
DISCO RIGIDO
SOPORTA TARJETA DE SONIDO



Si nos equivocamos con las respuestas, no tendremos chance.



Lo único que queda de Jones, es un haz de luz.



Ya se notan las primeras consecuencias del letal rayo.

nes del Libro de Platón, es decir, de forma contraria a como estaban anteriormente. Apretar el eje hasta que la estatua abra su boca.

Usar el oricalcum con la estatua, luego entrar llevando la escalera y las piedras.

Aquí entraremos en una especie de laberinto circular con varias habitaciones en donde aparecerá un signo de interrogación hasta que las exploremos. Con los guardias se puede pelear o huir. Es conveniente por lo menos vencer al primero y tomar su ración de comida.

A partir de este momento debemos inspeccionar todas las habitaciones de los cuatro sectores del laberinto circular.

Los objetos que debemos hallar son los siguientes:

- Una estatuilla similar a la que se encontró en Islandia
- Una cabeza de estatua con la forma de pez
- Un conjunto de costillas de un esqueleto
- Piezas mecánicas (cuatro en total)
- Una jarra

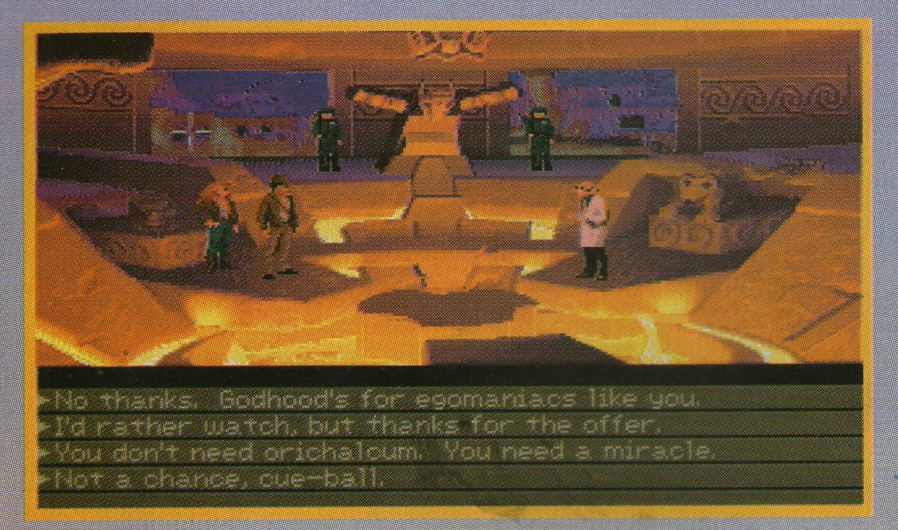
Para hallarlos basta explorar todas las habitaciones y el pasillo periférico en su totalidad. La jarra está en poder de una estatua de la cual nos separa un foso, para lo cual se debe utilizar la escalera para cruzarlo.

En cuanto a las piezas mecánicas, las dos primeras se hallan explorando las diversas salas y las otras luego de rescatar a Sofía, como veremos.

Antes de hacerlo debemos ir al cuarto con lava (hay una bomba y una fuente de dicho material) y utilizar la estatua de cabeza de pez como grifo y recoger la lava en la jarra.

Con la jarra llena de lava ir al cuarto indicado como cuarto de máquinas y utilizar una de las piezas (la de forma de válvula) en el lugar en donde falta una. Subir las escaleras y arrojar la lava al balde superior. Recoger las piedras que saldrán por la estatua inferior.

Ir al cuarto que se indica como CRAB ROOM en donde hay una pileta de donde salen cangrejos. Meter comida dentro de las costillas



El doctor Jones y su compañera, son atrapados por los nazis y llevados a su guarida.

para usarlas como trampa para cazar un cangrejo.

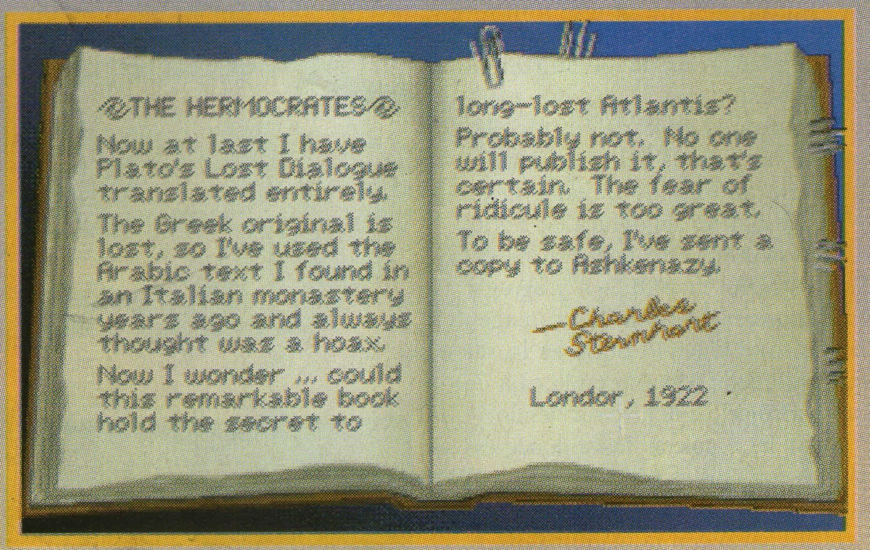
Recorrer los túneles hasta aparecer en una ventana a la IZQUIERDA de la celda donde está Sofía. Poner oricalcum en la estatua y ésta aplastará al guardia.

Ir al cuarto indicado como SENTRY ROOM en donde hay una pileta y dos estatuas.

Usar el oricalcum en la estatuilla y arrojarla al agua para que se evapore.

Usar oricalcum con la estatua pequeña y entrar por las puertas que se abrirán.

Ir a la celda de Sofía y tomar de entre los pedazos de la estatua la tercera pieza a la cual hicimos referencia anteriormente.


THE HERMOCRATES

Now at last I have Plato's Lost Dialogue translated entirely.

The Greek original is lost, so I've used the Arabic text I found in an Italian monastery years ago and always thought was a hoax.

Now I wonder ... could this remarkable book hold the secret to long-lost Atlantis?

Probably not. No one will publish it, that's certain. The fear of ridicule is too great.

To be safe, I've sent a copy to Ashkenazy.

—Charles Sternhart

London, 1922

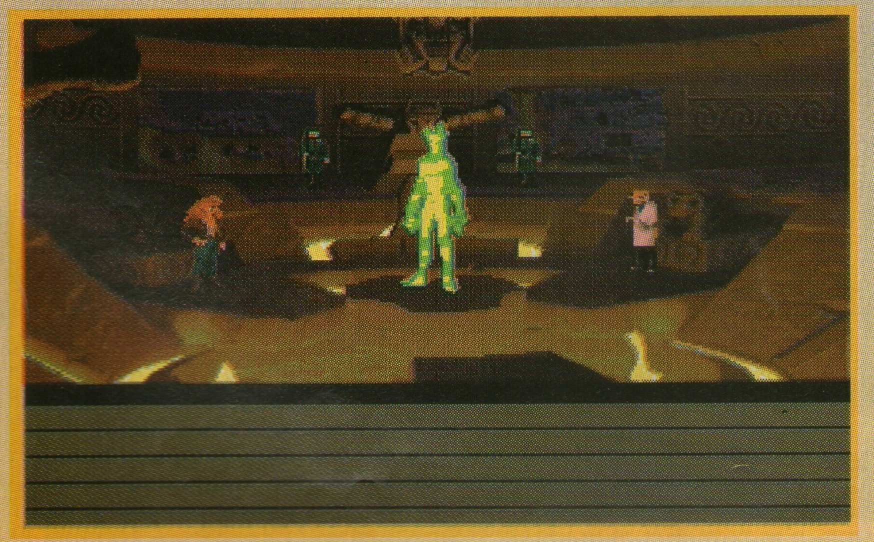
El famoso libro, que habla de la Atlántida, El Hermócrates (Diálogos de Platón).

Ir al lugar indicado como CANAL y arrojar la trampa con el cangrejo para matar al pulpo que aparece. Cruzar el canal y subirse al cangrejo mecánico, haciéndolo funcionar con oricalcum.

Para abrir las distintas compuertas, utilizar las piedras mágicas.

En uno de los cuartos tomar la cuarta pieza mecánica.

Ir al cuarto donde aparece una estatua alta con cadenas alrededor. Unir la cadena a la argolla de la puerta. Subir a la estatua con la escalera y abrir el pecho de la misma. Allí aparecerá una maquinaria que deberemos completar con las cuatro piezas que hallamos. Las piezas aparecerán en la parte inferior de la pantalla y utilizando el mouse las podremos ubicar en la maquinaria. Probar hasta que se ponga en funcionamiento. Cuando lo logremos, unir la cadena al brazo de la estatua y utilizar la máquina nuevamente variando la posición de las piezas para mover nuevamente el brazo hasta que logremos arrancar la puerta. Cuando esto sucede aparecerá una barra en el piso. Tomarla y volver a la celda donde está Sofía.



Indiana Jones ahora es sólo un espectro luminoso.

Antes de abrir la puerta de rejas darle la barra para que la use de palanca al salir. Tomar la barra y



Encuentra a un vendedor; este hombre que puede conducirlo a la Atlántida.

volver al lugar en donde utilizamos la máquina.

Entraremos en otro círculo. En una de las puertas habrá un cementerio extraño donde el espíritu de Nub-Ab-Sal se apoderará de Sofía. Cuando ocurra esto mirar su medallón (LOOK AT SOFIA) y agregar oricalcum en la boca de la imagen del mismo. Cuando Sofía se lo saque del cuello tomarlo en la caja de oro y arrojarlo a la lava hirviendo.

Subir las escaleras hasta donde están los extraños esqueletos y tomar el cetro que está cerca de los mismos.

Ir al cuarto con la máquina extraña (el tractor) y hacerlo funcionar utilizando la barra y el cetro en las ranuras de la izquierda y derecha y echando oricalcum en la estatua. Allí deberá comenzar a girar por los pasillos. Detenerlo cambiando la posición de las palancas hasta que rompa la pared y caiga al vacío. Habremos llegado al tercer círculo de la Atlántida.

Habrá entonces que entrar y salir por las distintas puertas hasta aparecer en el puente con trozos de lava incandescente. Saltar por los lugares posibles hasta alcanzar la otra orilla. Habremos llegado al centro de la Atlántida.

Utilizar las piedras en el eje y girarlas de modo que el volcán quede hacia abajo, la luna llena a la izquierda y el sol pleno a la derecha. En ese momento aparecerán los nazis y habrá una escena animada.



¿Será el fin de nuestro héroe ?

Cuando el militar quiera probar la máquina de hacer dioses decirle que utilice una sola piedra en vez de diez. De esa manera morirá.

Cuando el profesor obligue a Indy a probar la máquina (grabar el juego) convencerlo de que primero la pruebe él.

Luego habrá un final de cine catástrofe sin hacer más nada.

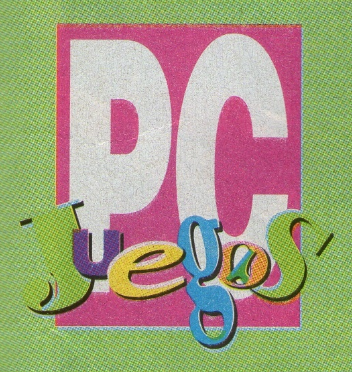
Esperamos que disfruten esta magnífica excursión al continente perdido de la Atlántida.

Abordando un taxi en el casino de MonteCarlo.

MARCELO JUAN F.DAMONTE

1er Gran Campeonato Nacional de Arcade '92

Juego para competir:
PREHISTORIK
de Titus



PC JUEGOS Busca al Campeón Nacional de Arcade 1992

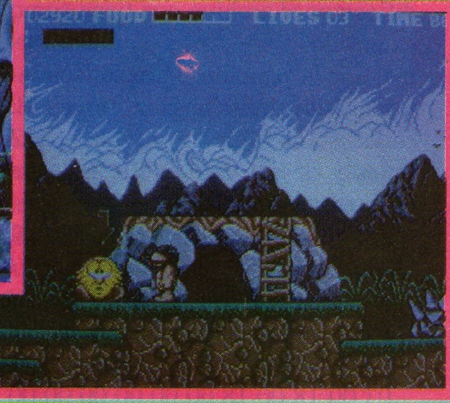
1º Premio: 1 Sound Blaster Pro
2º Premio: 1 Joystick y 1 Juego Original
3º Premio: 1 Juego Original

Inscribite en Alsina 2129 Capital Federal

CIERRE DE INSCRIPCION 20-11-92

El torneo comienza el 1-12-92 y finaliza el 19-12-92

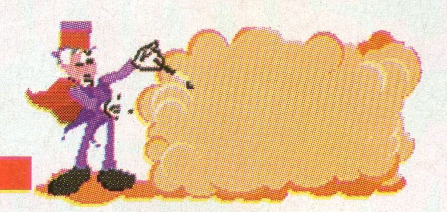






Todos los que participen obtendrán un bono de descuento para los más importantes negocios del ramo: Brain Chips, Jessy, MS Computación, etc.

TRUCOS





WING OF FURY

de Brøderbund

El juego se sitúa en la Segunda Guerra Mundial. Nosotros, como pilotos de la aeronáutica estadounidense, debemos obedecer las misiones de aniquilar todo japonés de la zona.

Esto no es tan fácil, ya que los nipones poseen torretas, aviones y portaaviones equipados como nunca lo hubiéramos imaginado. Por esto es que brindamos el siguiente truco:

Al comenzar el juego, pulsamos CTRL+G y entramos a un menú, en donde grabamos la partida. Tras ésto, nos vamos al DOS, cargamos un editor (como el PCTOOLS), y modificamos el archivo que tiene como extensión .SAV de la siguiente forma: En la pantalla de hexadecimales bajamos hasta el sector lógico 8; cada sector lógico equivale a 512 bytes y desplazamiento 256. Ante nosotros tendremos:

03 00 18 00 18 00 00 00 00 00 00 00 00 03

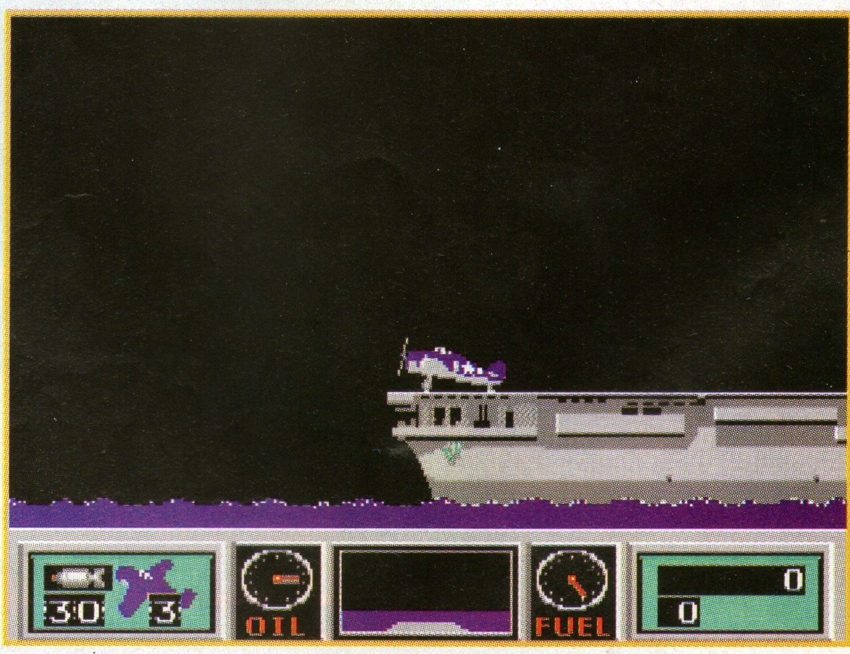
y debemos modificarlo como:

03 00 18 00 18 00 00 00 00 00 00 00 00 FF

De esta manera, nuestro juego grabado tendrá 255 vidas. Es conveniente hacer esto con todos los rangos, así podremos jugar en cualquiera de ellos con 255 vidas.

Este truco fue enviado por SE-



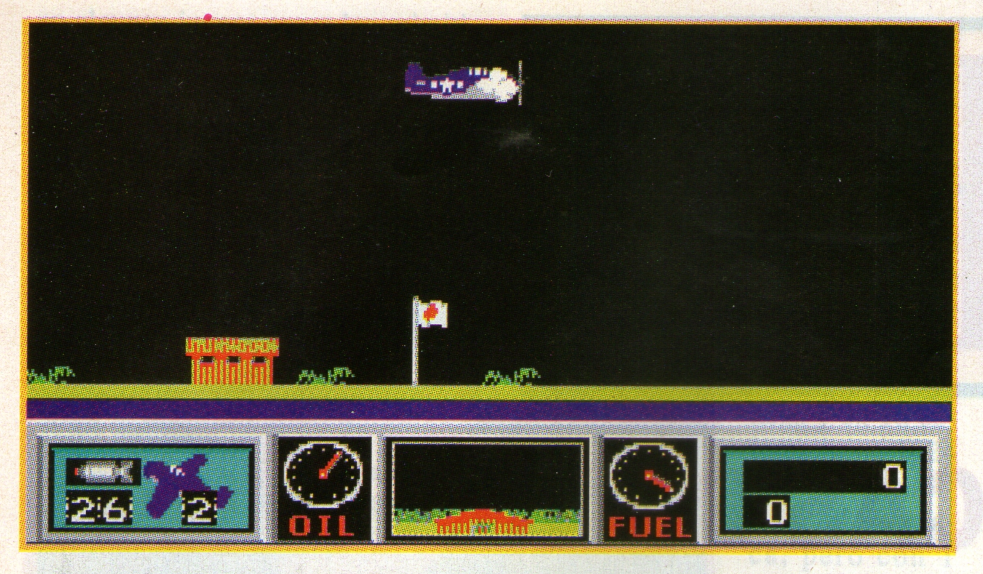


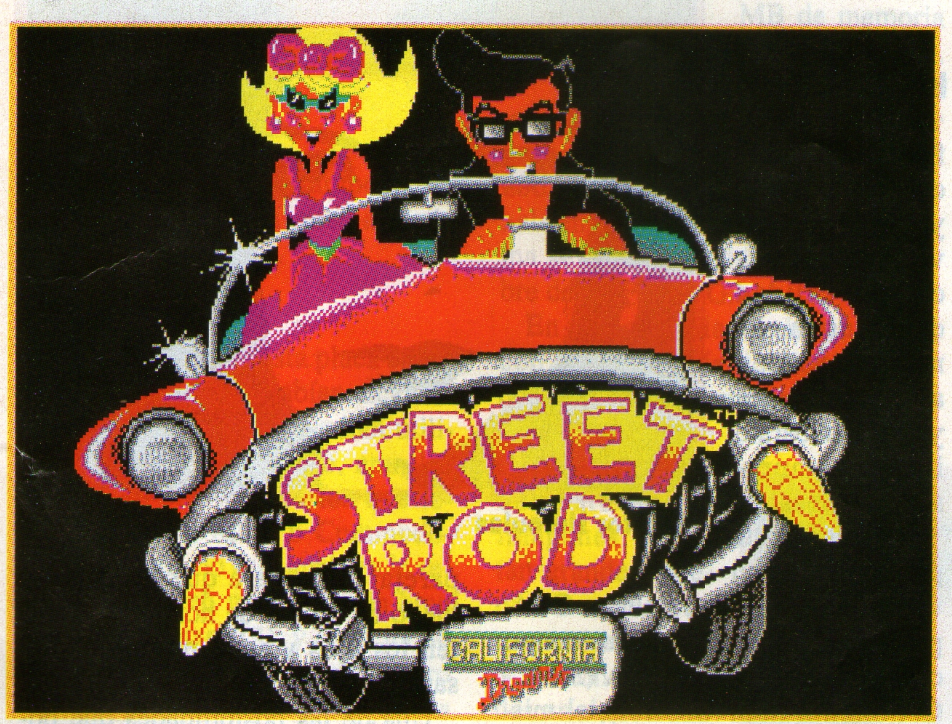
BASTIAN ENRIQUE.

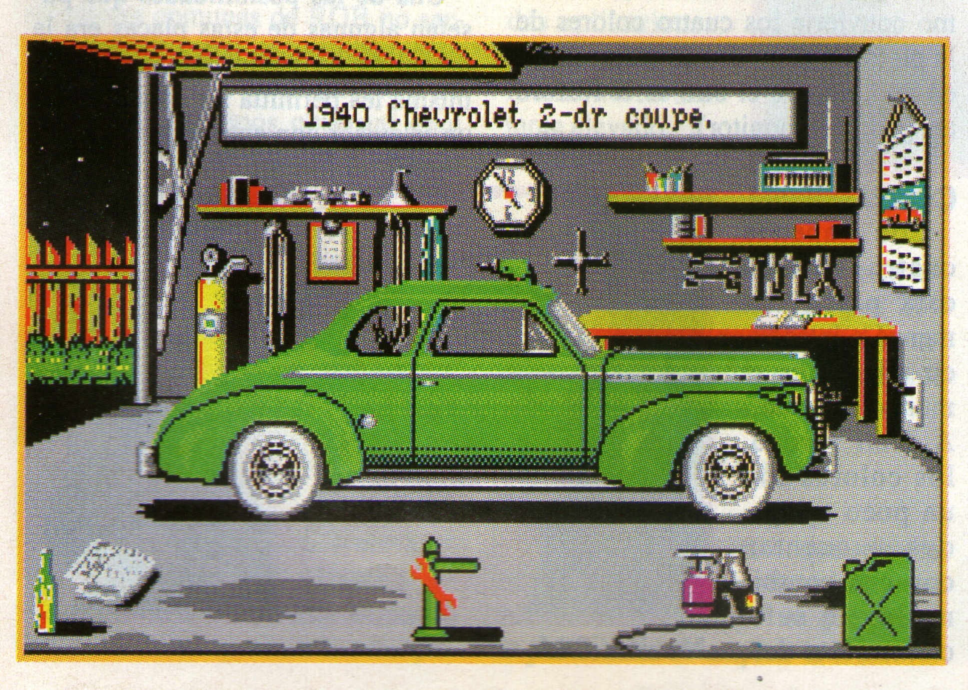
Recordamos que Sebastián es el Presidente de SOLAG (Sierra On Line Aventuras Gráficas Fan Club Oficial Argentina) club que agrupa a los fans de las aventuras gráficas, sociedad sin fines de lucro.

Reiteramos la dirección para todos aquellos que deseen afiliarse: AVELLANEDA 3454, VIRREYES (1646) BUENOS AIRES, ARGENTINA.

Por otra parte, Matías Medina, de Capital, nos hizo llegar una serie de trucos para pasar algunos juegos.









GOODY

Luego de comenzar el juego pulsemos las teclas "G", "O", "O", "D", "Y", obtendremos vidas infinitas.



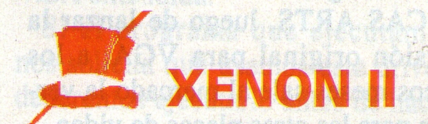
LIVINGSTON SUPONGO I:

Durante el juego pulsamos las teclas "O", "P", "E", "R", "A", así podremos disfrutar de vidas infinitas.



STREET ROAD I

Para lograr tener más dinero en este juego, primero debemos comprar el CHEVY de $ 475.-, luego desarmarlo íntegramente y vender por separado cada una de las partes. Al terminar lograremos obtener $25,000,-, una buena suma para comenzar a correr carreras.



XENON II

Luego de elegir la tarjeta gráfica y presionar la tecla F7, comenzará el juego, en ese instante hay que pulsar la tecla "I", si se mantiene presionada por un rato se obtendrá inmunidad.

HARD WARE

HOY: PLACAS DE VIDEO

En la actualidad, en el mercado de las PC compatibles podemos encontrarnos con cuatro tipos de placas de video. Las mismas son: HERCULES, CGA, EGA y VGA, cuyos precios, en la actualidad, no son demasiado diferentes.

Observando en una revista o diario ofertas de PC compatibles y accesorios hemos visto que la diferencia de precios de una misma computadora con HERCULES y la misma configuración con VGA COLOR, oscila entre 250 y 300 pesos, y con monitor VGA monocromo, la diferencia disminuye a tan sólo 75 pesos.

Con la posibilidad que nos brinda esta estabilidad económica, y ahorrando un poco, podemos llegar en poco tiempo a cumplir el sueño de utilizar todos los juegos en nuestra PC.

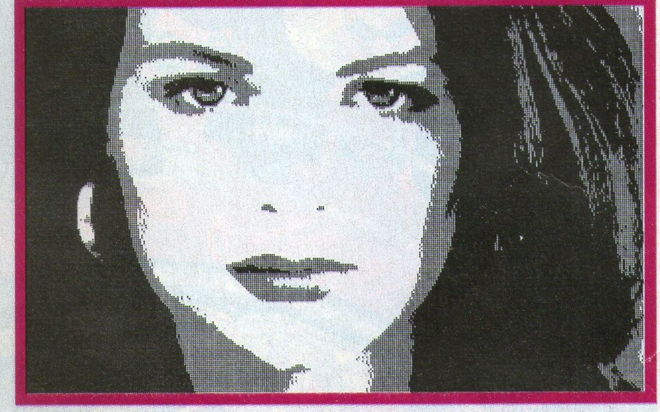
Hoy en día la mayoría de las compañías de software producen juegos para VGA solamente, y es por eso que la mayoría de la novedades o juegos que comentamos en PC JUEGOS son para esta placa. Sin embargo, el caso de SIERRA y LUCAS ARTS, luego de lanzar la versión original para VGA, a los pocos meses sale al mercado la versión para las otras placas de video.

PLACAS Y LIMITACIONES

A continuación comentamos las características de cada una de las placas de video.

HERCULES

Es la más difundida hasta hace algún tiempo y cuenta a su favor con una excelente calidad de imagen en modo de texto, y al ser una placa y monitor barato invadió empresas y oficinas.



Monitor Hercules

Utilizando esta plaqueta pueden verse los juegos que utilizan CGA, pero para ello es necesario contar con un emulador y de CGA (SIMCGA.COM o MONO.COM), el mismo convierte los cuatro colores de la placa CGA en dos (o mejor dicho en uno, porque el otro es el fósforo apagado del monitor).

CGA

Con apenas cuatro colores esta placa comenzó a introducir a la PC en el mundo del color. A decir verdad, los colores son un poco apagados y cuentan con una combinación lo suficientemente despareja como para que al usuario, luego de un par de horas, se le irriten los ojos y se le produzca cansancio visual.



Monitor CGA

Una de las posibilidades que poseían algunas de estas placas era la de salida de video compuesto. La misma les permitía ser conectadas a un televisor con entrada de video, y

en algunos juegos como los primitivos de Sierra o LucasFilms (ahora LucasArts), se podían observar 16 colores, por medio de la combinación de tonos en video compuesto.

Monitor EGA

Esta última opción tampoco era recomendable por la misma razón de la irritación ocular.

EGA

Cuando apareció, esta placa causó conmoción, pues se habían alcanzado los 16 colores, y se podían utilizar monitores RGB; claro, eran los mismos 16 colores que los que tenían Spectrum, MSX o Commodore, pero lo que no era igual era la resolución, que en modo común eran 320 por 200 pixels(*), y en el modo extendido 640 por 350 pixels, pero presentaba el inconveniente que los monitores comunes de RGB no servían debido a que en esa resolución se desplazaba el sincronismo y lo único que podíamos observar eran hermosas rayitas oblicuas y verticales de distintos colores.

Esta placa fue una de la que más rápido pasó al olvido, porque al poco tiempo llegó la VGA.

VGA

Bueno... ¿qué podemos decir de esta placa? En primer lugar dar gracias de que en poco tiempo haya bajado tanto de precio. La resolución de la misma varía según la cantidad de memoria RAM que se posea. La estándar es de 256 KB de memoria RAM de video, y en la misma podemos obtener una resolución de 320 por 200 pixels en 256 colores, hasta un máximo de 800 por 600 pixels en 16 colores.

Con 512 KB de memoria RAM de video la resolución varía (en 256 colores) desde 320 por 200 pixels hasta 800 por 600 pixels, y en 16 colores hasta 1024 por 768 pixels.

La misma placa, pero con 1 MB de memoria RAM de video, puede mostrar desde 320 por 200 pixels en 256 colores hasta 1024 por 768 pixels en la misma cantidad. Esta última se conoce también con el nombre de SUPER VGA.

En la actualidad existen placas con un poco más de resolución y con mayor cantidad de colores, y algunas cuentan con un procesador para que la imágenes, al ser tan grandes, puedan moverse con mayor velocidad. Sólo son utilizadas en determinadas aplicaciones, y su costo por el momento es bastante elevado.



Monitor VGA

(*)PIXEL: se denomina pixel a un punto en la pantalla; por esta razón, cuando decimos 320 por 200 pixels, es que la pantalla está compuesta por 320 puntos horizontales y 200 puntos verticales.

AL COMPRAR UNA PLACA VGA

Algo muy importante, que se debe tener en cuenta cuando se adquiere una placa de este tipo, es que posea la posibilidad de ampliar la memoria de la misma. Si la compramos de 256 KB de memoria RAM de video, es recomendable que posea zócalos o que permita, cambiando los chips de la RAM, extenderla a 1 MB.

Esto es muy importante debido a que cuando deseemos cambiar la calidad del video no será necesario adquirir una placa nueva; con tan sólo agregar unos cuantos chips esto ya estará solucionado.

Las placas de video vienen acompañadas de discos en los cuales, además de los programas utilitarios para estas placas, están los DRIVERS, que son pequeños archivos específicos para cada placa en especial. Careciendo de estos DRIVERS no podremos utilizar las placas.

VESA

Este driver logra que las placas de video VGA en su manera extendida, es decir que supera los 640 por 480 pixels en 256 colores, se conviertan en una norma estándar, debido que recién ahora y con este driver que está en los diskettes que acompañan la tarjeta, las compañías de hardware están unificando criterios sobre la VGA extendida.

Si el programa que ejecutamos nos solicita que usemos este driver, deberemos ejecutarlo antes de hacer correr el programa en cuestión.

Uno de los programas que los solicita en la actualidad es LINK_S 386 PRO, de ACCESS, donde sin este archivo VESA no podremos correr el programa.

OUT OF THIS WORLD

de Interplay

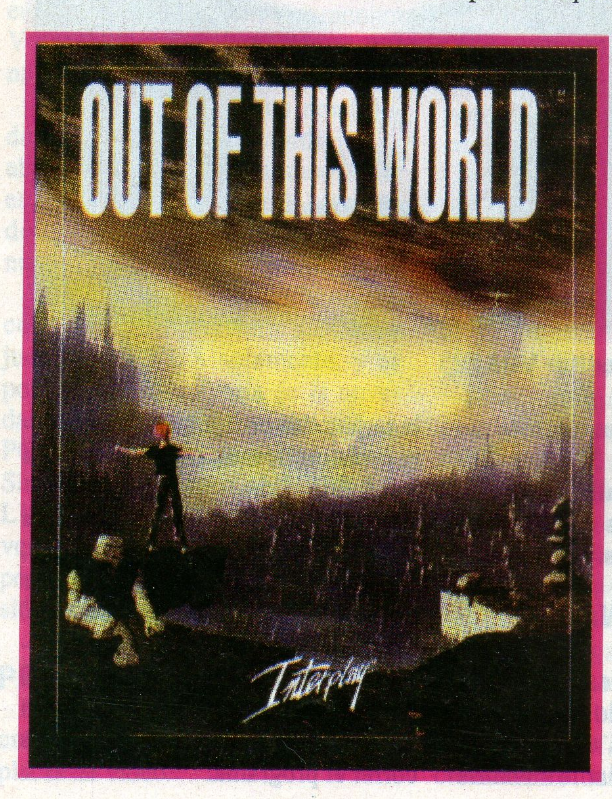
LA FIRMA INTERPLAY, LUEGO DE DOS AÑOS DE DURO TRABAJO HA DESARROLLADO EL PROGRAMA OUT OF THIS WORLD, QUE SUPERA POR MUCHO TODAS LAS EXPECTATIVAS. LO QUE PODEMOS DECIR DE EL ES QUE SE TRATA DE UNA VERDADERA JOYA, UN VERDADERO LOGRO.

Muchos usuarios de PC esperaron por largo tiempo que apareciera una segunda parte, o al menos algún juego similar al "Prince of Persia".

Realmente parecía imposible que se pudiera superar al ya clásico arcade, debido a la gran calidad de gráficos y animación que se habían conseguido.

Por suerte existe la firma INTERPLAY, que luego que dos años de duro trabajo ha desarrollado el programa **OUT OF THIS WORLD**, que supera por mucho todas la expectativas. Todo lo que podemos decir de él es que es una verdadera joya, un verdadero logro.

A diferencia de otros arcades, le da al usuario la sensación de ser el protagonista y no simplemente la persona que presiona el botón disparo. Por esta razón **OUT OF THIS WORLD** atrapa tanto al consumidor de juegos de acción como así también a los que prefieren los interactivos.



El argumento puede recordar un poco a la dimensión desconocida, debido a que en medio de una tormenta un rayo es atraído por un acelerador de protones que maneja grandes cantidades de energía. Como consecuencia de esto la maquinaria explota pero abre por unos segundos un portal que transporta al protagonista hacia un mundo totalmente diferente al nuestro -sumamente hostil- regido por unos seres muy crueles que sólo tienen interés de convertirlo en esclavo o, en el peor de los casos, matarlo.

Lo bueno es que usted podrá ver todo lo que aquí le contamos. La



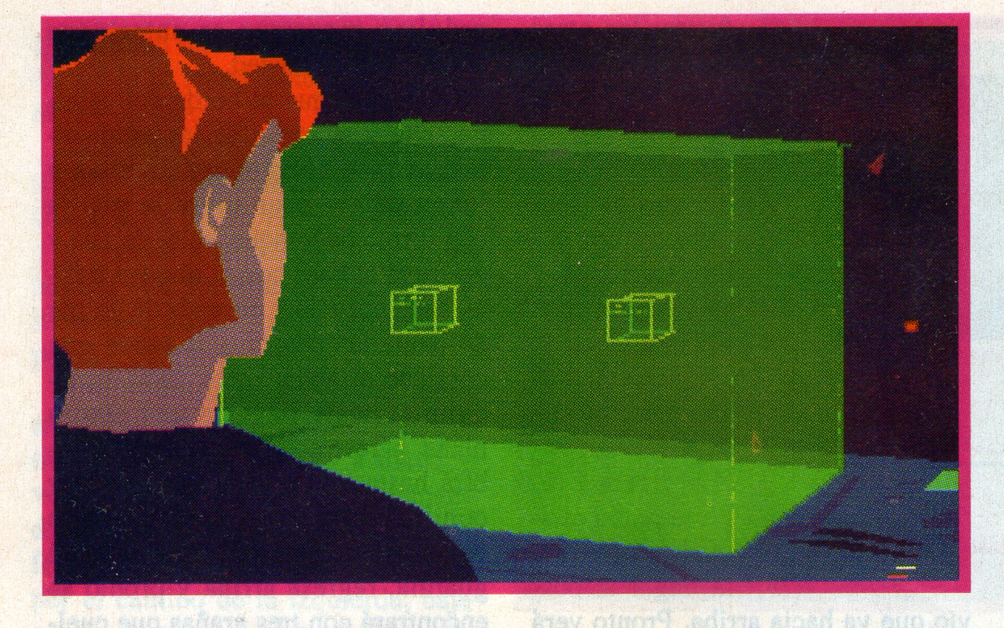
sensación que produce el observar esta animación es muy similar a la de ver una buena película en video con una excelente banda sonora.

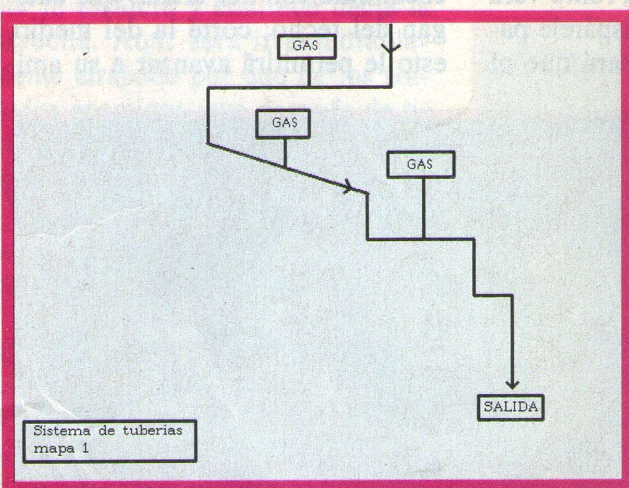
FUERA DE ESTE MUNDO

La materialización del personaje se realiza bajo el agua, así que sin demoras habrá que nadar hacia arriba, no sólo para poder respirar sino para no ser atrapado por el monstruo que habita en el estanque.

Una vez en la superficie diríjase hacia la derecha. En las dos pantallas siguientes aparecerán unas víboras; píselas a todas pues no debe quedar una sola.

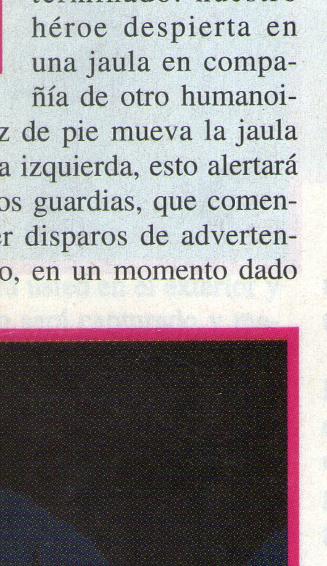
En la siguiente pantalla una pared de roca bloquea la salida. Hay que dar unos pocos pasos hacia adelante e inmediatamente aparecerá un feroz animal semejante a un puma. Sin perder tiempo corra sin detenerse hacia la izquierda; no importa lo cerca que esté, el puma no lo alcanzará. Al llegar al estanque no se detenga. En la pantalla siguiente llegará al borde de un precipicio; tome la liana que allí se encuentra, pero con cuidado porque lo llevará nueva-





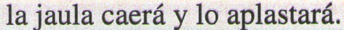
mente delante de la fiera, así que enseguida corra hacia la derecha y, al llegar a la cuarta pantalla, unos seres (casi humanos) matarán al puma.

Aquí podrá apreciar una de las



tantas animaciones que aparecen a lo largo de todo el programa y van dando cuerpo a la historia. En ella podrá comprobar las intenciones de estas criaturas, puesto que sin dudarlo le dispararán.

Pero el juego no ha terminado: nuestro héroe despierta en una jaula en compañía de otro humanoide. Una vez de pie mueva la jaula de derecha a izquierda, esto alertará a unos de los guardias, que comenzará a hacer disparos de advertencia; ignórelo, en un momento dado



la jaula caerá y lo aplastará.

Salga de la celda junto con su nuevo compañero, de ahora en adelante dependen el uno del otro.

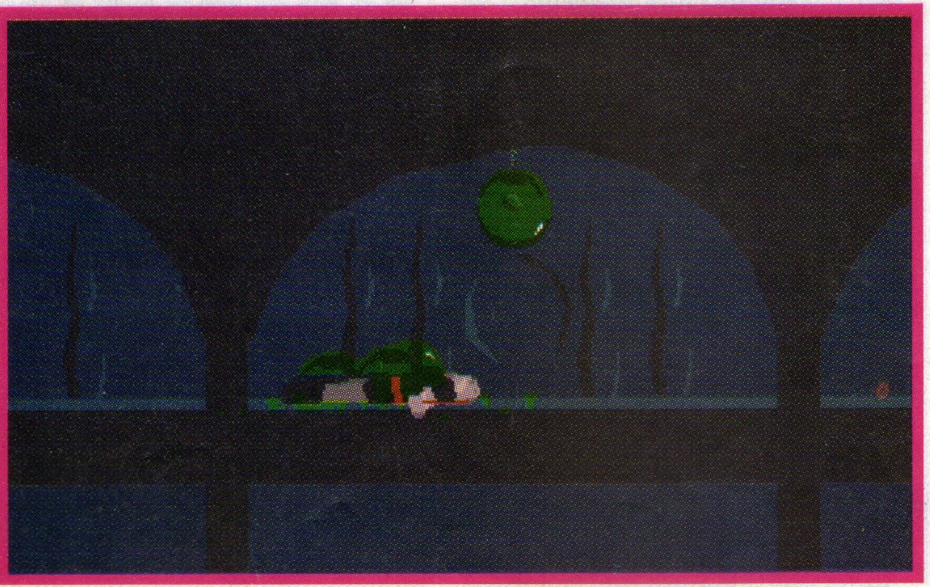
Recoja el arma que dejó caer el guardia y corra hacia la derecha; al llegar a la mitad de la pantalla agáchese y espere, su amigo regresará corriendo y detrás de él un guardia; abra fuego sobre éste y siga corriendo hacia la derecha hasta llegar ante una puerta cerrada.

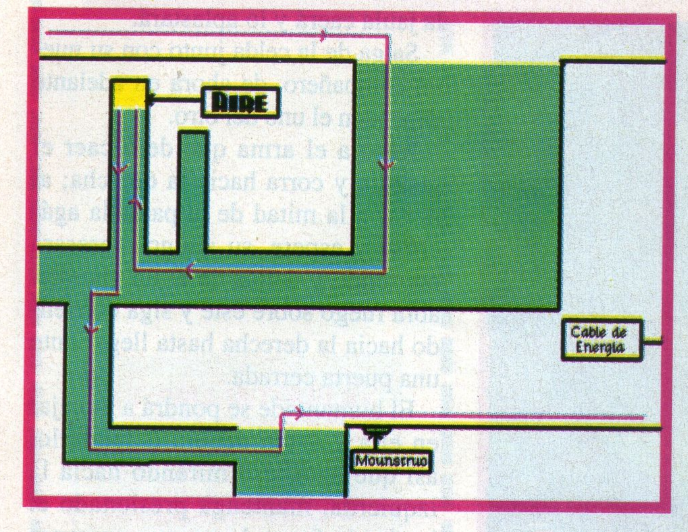
El humanoide se pondrá a trabajar en ella y usted deberá defenderlo, así que agáchese mirando hacia la izquierda, mantenga presionado el botón de fuego hasta que aparezca una esfera de luz, suelte el botón (esta vez se habrá formado una barrera de energía), y ponga dos o tres de ellas, le servirán para aguantar hasta que su amigo abra la puerta.

Una vez pasado esto llegará a una plataforma. Suba en ella y diríjase hacia arriba. Cuando llegue, mire por la ventana. Luego baje hasta el final del recorrido y deje que su amigo se adelante; podrá ver que regresa corriendo, esto quiere decir que alguien lo espera del otro lado. Entre rápidamente y mate al guardia. Es posible que esta parte la tenga que repetir varias veces hasta lograr pasarla. Una vez dentro de la habitación dispare al punto de luz que se encuentra en la pared; al hacer esto se cortará la energía que abre las puertas de la siguiente pantalla, dejando (al menos por un rato), al guardia atrapado.

Regrese a la plataforma, suba hasta el siguiente nivel y camine hasta la otra pantalla, allí encontrará una puerta cerrada; para poder abrirla mantenga el botón de fuego presionado hasta que se forme una esfera de luz más grande que la anterior, y al soltar el botón saldrá del arma una fuerte descarga de energía que destruirá la puerta.

Camine hacia adelante hasta un agujero en el piso y agáchese para bajar hasta la siguiente planta; el guardia, al no poder abrir las puertas, comenzará a destruirlas, así que sin perder tiempo siga su camino





hacia la derecha y suba hasta el piso superior. A esta altura su arma estará descargada, así que su amigo le indicará un camino por donde escapar, mientras se queda peleando con otro guardia.

Esta es una de las partes mas difíciles del juego ya que la visibilidad se halla reducida.

Gire un poco hacia la izquierda y escuchará el ruido de una salida de gas; siga girando hasta ponerla dentro del campo visual, espere a que deje de salir y siga girando. Esquive del mismo modo todas las fugas de gas. (Ver mapa 1).

Ahora, usted verá a su izquierda una habitación, entre en ella y recibirá una descarga eléctrica que recargará el arma. Siga adelante y destruya las tres puertas que están al frente; en la siguiente pantalla agáchese y dispare. Pronto llegará a un precipicio, deténgase en el borde del mismo y salte cuidando de caer en una saliente que se encuentra a la derecha. Rompa la pared, y una vez adentro siga los siguientes pasos:

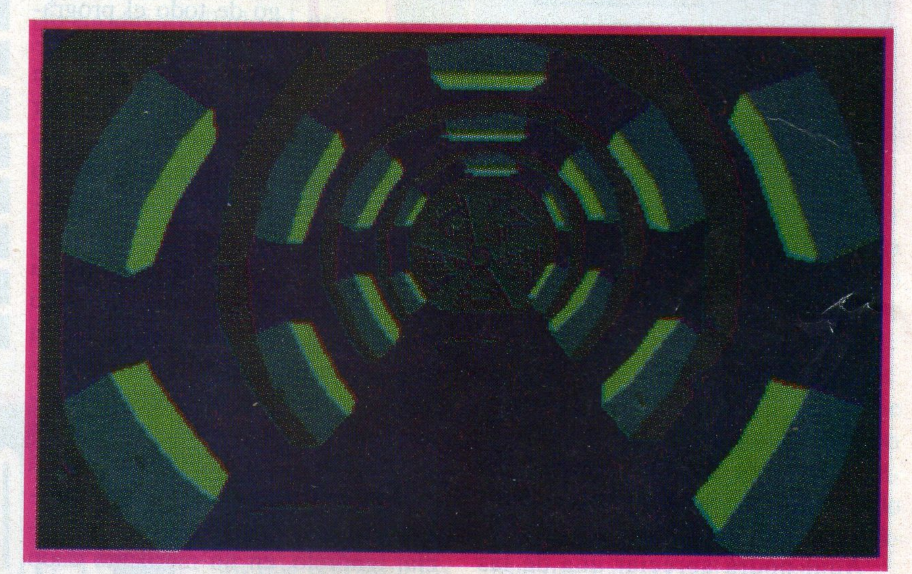
1) Déjese caer hasta llegar a la roca con forma de yunque.

2) Avance. En las próximas dos pantallas deberá esquivar rocas, corriendo en la primera y caminado y esquivando en la segunda.

3) Encontrará tentáculos colgando del techo, y agudos dientes a ras del piso, los primeros páselos corriendo o destruyéndolos con el disparo fuerte; los otros saltando. Aquí pondrá a prueba su habilidad, ya que en más de una ocasión tendrá que combinar carreras y saltos para poder pasar.

Una vez hecho esto, rompa la puerta que está al frente y regrese por el mismo camino hasta llegar al desvío que va hacia arriba. Pronto verá una especie de pájaro, dispárele para espantarlo y así logrará que el próximo monstruo se entretenga con él y no con usted.

Cuando llegue al borde del camino no salte y agárrese de las estalactitas; avance colgándose de ellas y luego déjese caer sobre la piedra con forma de yunque, salte de ella y destruya la base con el disparo fuerte, suba por ella y después de un par de pantallas destruya la pared que contiene el agua; corra hacia la izquierda hasta llegar a una piedra plana, párese en ella y el agua lo subirá hasta una pared. Destrúyala y continúe por abajo hasta llegar a una escalera, baje por ella y mate al guardia, regrese arriba y pronto se encontrará con tres arañas que cuelgan del techo; corte la del medio, esto le permitirá avanzar a su ami-





go, a quien en las pantallas anteriores usted lo habrá visto arrastrándose por un tubo.

Suba por la escalera, mate al enemigo y continúe hacia la derecha. Cerca de la puerta ponga un escudo y acérquese a la misma; el guardia lanzará una granada, ésta rebotará y lo matará; luego rompa la puerta y podrá recargar el arma.

Ahora habrá llegado a un domo en el que se ven esferas espejadas, observe la más cercana a usted y verá el reflejo de un guardia; cuando éste se detenga debajo de la esfera dispárale y elimínelo. Regrese por el camino de la izquierda, baje por la escalera y continúe hacia la derecha. Aquí será irremediablemente atrapado por uno de los soldados enemigos, que después de tirar su arma lo levantará como si pesara diez gramos.

Para poder escapar péguele una patada y corra agachado hasta el arma, tómela y dispare.

Siga hasta la siguiente pantalla (derecha) y antes de llegar a la mitad de la misma coloque varios escudos a ambos lados; dé un par de pasos hacia adelante (sin salir de las defensas) y rápidamente mate a los guardias (si es necesario use el disparo fuerte).

Continúe hacia la derecha hasta llegar a una zona inundada, sumérjase y siga el camino del mapa 2.

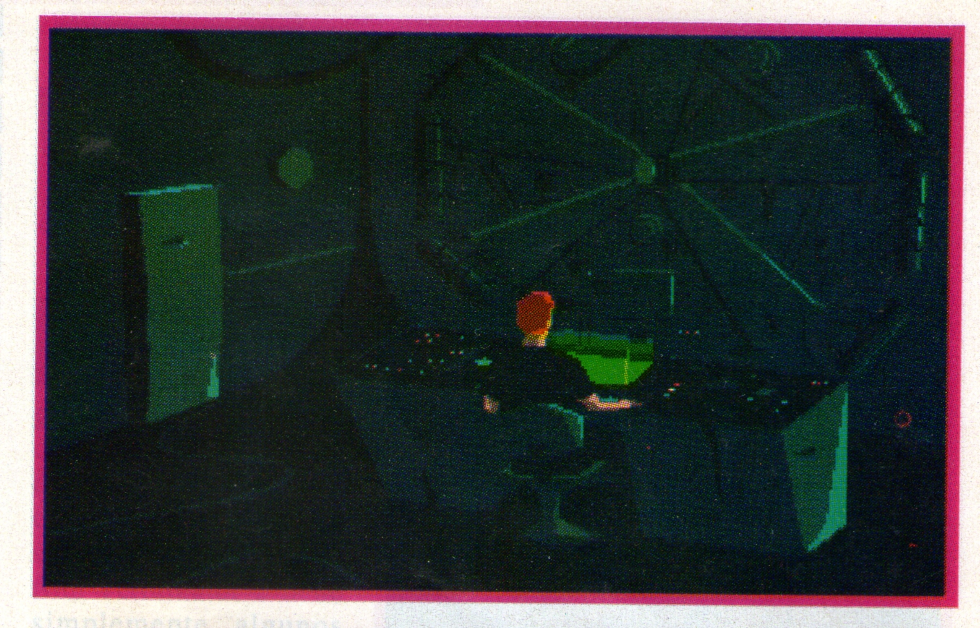
Cuando lo haya completado dispárele al cable de energía que se encuentra en la pared y regrese por el mismo camino.

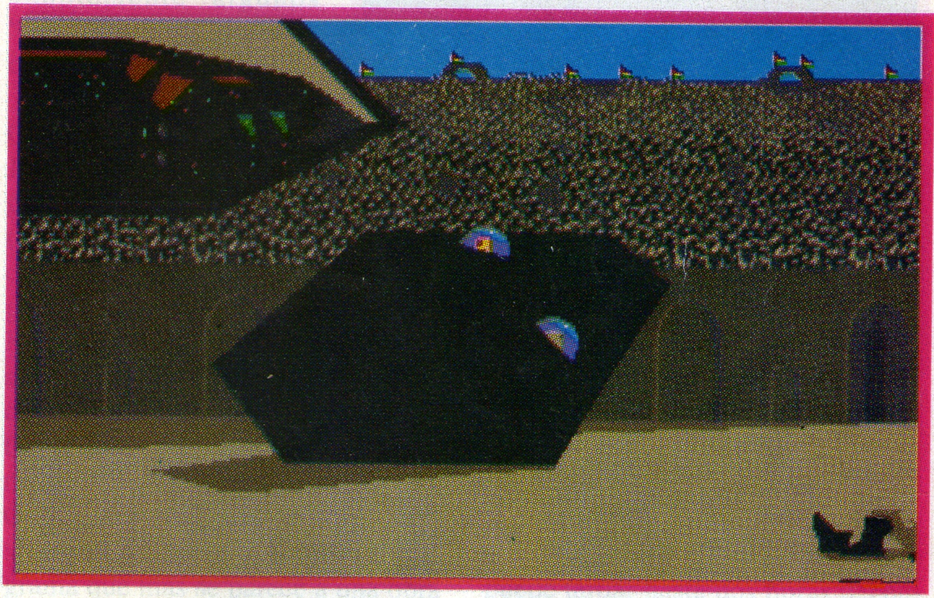
Prosiga por la derecha, déjese caer y rompa la pared (derecha) y comience a correr.

En este momento le dispararán a lo loco; no se detenga. Cuando llegue al final del camino ponga varios escudos y espere a que su amigo lo rescate.

HARD REQUERIDO

XT, 80286 O MAYOR
EGA, VGA
SOPORTA TARJETA DE SONIDO

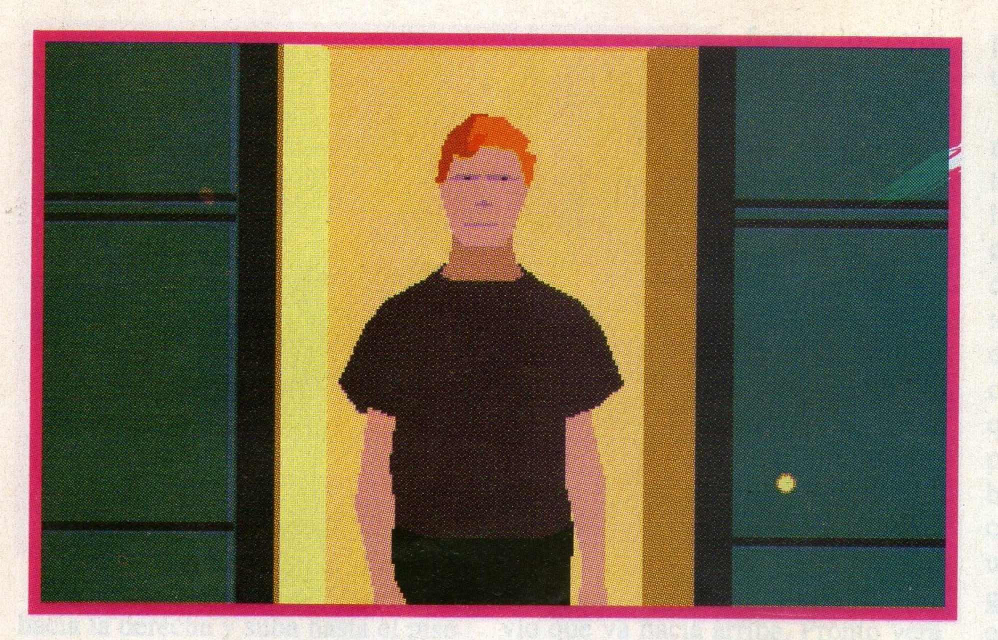


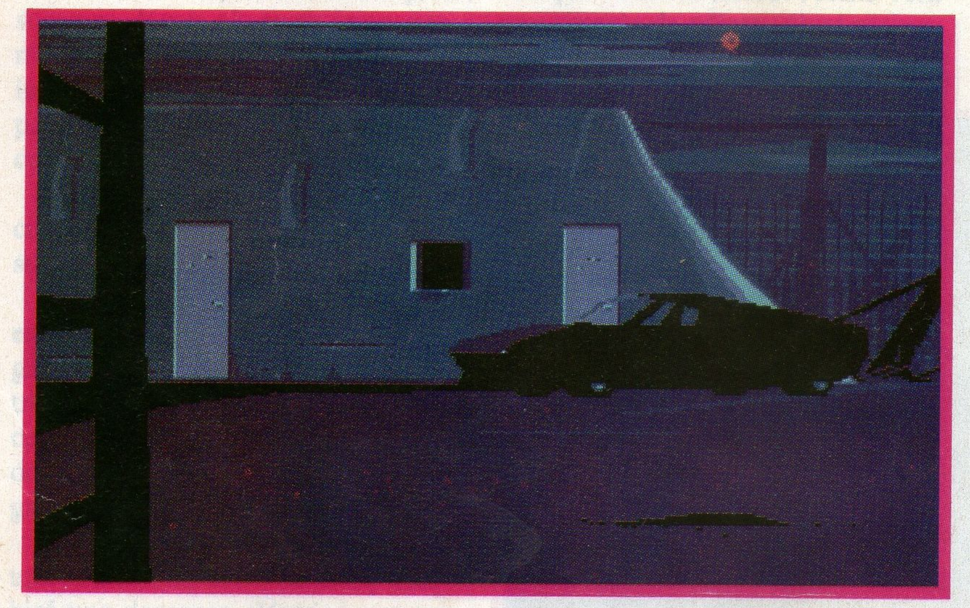


Ahora estará usted en el exterior y su compañero será capturado y metido dentro de una casa; tome el camino de atrás y entre por la otra puerta matando al soldado que aparece. Luego corra hasta el borde de un precipicio. Cuando su amigo llegue tírelo hasta el otro lado, y al saltar él se quedará agarrado a una especie de toldo. Salte en diagonal hacia la izquierda. Ud. correrá la misma suerte, con la diferencia de que podrá pisar suelo firme. Mate a los enemigos, continúe dos pantallas a la izquierda hasta llegar a una habitación llena de soldados; en cuanto lo vean, éstos se irán corriendo, salvo uno que quedará atrapado. Acérquese a él sin disparar y éste levantará las manos y presionará un botón que cerrará todas las puertas.

Regrese por la derecha, suba por la escalera y salte también hacia la derecha. Coloque varios escudos y destruya la puerta que protege al guardia; deje que éste suelte 5 ó 6 granadas y luego mátelo.

Continúe por el camino de la izquierda, baje y prepare el arma y, en cuanto el guardia destruya la puerta, mátelo. Avance un poco y luego baje, corte la energía y regrese por el mismo camino hasta llegar a las escaleras. Baje por ellas y salte al pozo que se formó gracias las granadas. Camine (sin correr) y cada tanto haga un disparo para iluminarse, cuando llegue al borde del pozo sal-





te al otro lado y active la palanca. Usted habrá liberado a las fieras que han aprovechado para comerse a los guardias. Sin más demora baje y corra sin parar hacia la derecha, luego suba y continúe por la izquierda. Al llegar adonde cuelga su amigo se extenderá una plataforma, y él así salvará su vida.

El final está muy cerca. Corra hacia la derecha y luego suba, encontrará un tanque. Suba a él y presione los botones rojos; cuando el vehículo salga al exterior, presione los botones verdes. Esto hará que usted y su amigo salgan eyectados.

La cápsula en la que son eyectados caerá en un harén; las mujeres huirán aterrorizadas y los guardias comenzarán a disparar. Corra hasta la siguiente pantalla y mate a los cuatro soldados. Siga corriendo y pronto se reunirá con su amigo.

Esta es la última parte, y como es bastante difícil tal vez deba recorrerla más de una vez para terminarla.

Corra hacia la derecha, en un cierto punto un rayo destruirá el piso y el sufrido héroe caerá. Pero alguien lo salvará, y será nada menos que el peor y el más fuerte de todos los seres de ese terrible mundo.

Sin ninguna misericordia golpeará al intrépido una y otra vez hasta dejarlo tendido y muy malherido en el suelo; en este punto aparecerá nuestro amigo que no dudará ni un segundo en defendernos y comenzará a pelear con el villano.

A partir de aquí siga los siguientes pasos sin detenerse ni un segundo.

1) Arrástrese hasta las palancas.

2) Cuando el desalmado haya empujado a nuestro amigo, se dirijirá hacia usted; cuando esté debajo del cañón que se encuentra en el techo accione una de las palancas. Podrá entonces decirle adiós al gigante. Rápidamente accione la otra palanca y comience a arrastrarse hacia atrás. A esta altura el techo se habrá abierto y penetrará por él la luz solar. Accione luego el mando hacia arriba.



Podremos observar entonces cómo se desarrollan las escenas finales del juego, y estemos seguros de que habrá una segunda parte.

EUARDO A. CRAVIOTTO

Consejos:

- No deje de anotar las palabras claves que le serán ofrecidas a lo largo de todo el juego.

- No importa lo difícil que parezca, el juego no es para nada imposible, todos los niveles tienen solución.

- Cada vez que recomience luego de haber perdido, no deje de revisar las pantallas anteriores (no todas, sólo algunas), ya que de no hacerlo podría estar imposibilitado de seguir avanzando.

NIVELES

1) LDKD	8) TBHK
2) HTDC	9) HBHK
3) CLLD	10) BRTD
4) LBKG	11) TFBB
5) XDDJ	12) TXHF
6) FXLC	13) LFCK
7) KLFB	

WING COMMANDER 2

de Origin

Decir que WING COMMANDER 2 es sólo la segunda parte del ya clásico Wing Commander, o definirlo simplemente como un mata marcianos, sería como decir que el film Terminator 2 tiene simplemente algunos "trucos" hechos con computadora.

En realidad, Wing Commander 2 es "El" Juego. Es el tipo de programa a través del cual una persona puede apreciar a fondo todo el poder gráfico y sonoro que una PC puede dar. Esto es así a tal punto que hemos podido comprobar con satisfacción que los usuarios fanáticos de la AMIGA no pueden más que sacarse el sombrero ante este programa que más se parece a una obra de arte que a un juego.

EN REALIDAD WING COMMANDER 2 ES "EL JUEGO"; ES EL TIPO DE PROGRAMA A TRAVES DEL CUAL UNA PERSONA PUEDE APRECIAR A FONDO TODO EL PODER GRAFICO Y SONORO QUE UNA PC PUEDE BRINDAR.

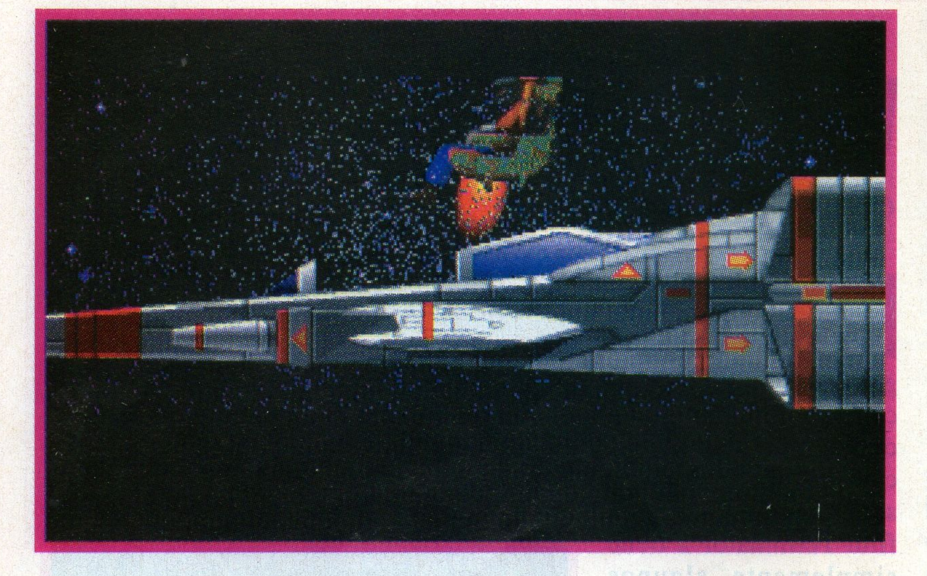




La instalación puede durar unos 15 minutos, si elegimos no expandir los archivos, en caso contrario puede tardar hasta dos horas dependiendo de la velocidad de la máquina. Nosotros recomendamos, a pesar de la espera, expandir los archivos, ya que el efecto que esto tiene sobre el juego es verdaderamente impresionante. En caso contrario habrá que esperar entre cinco y diez segundos cada vez que cambie la escena o simplemente giremos la nave para apuntar a un enemigo; lo cual hará que nos cansemos del juego antes de haber terminado la segunda misión.

Si su máquina cuenta con 2 MB ó más de memoria RAM, le aconsejamos configurar la mayor cantidad de memoria expandida posible. Una vez detectada por el programa, éste la utilizará para desplegar en ella gran cantidad de gráficos, ganando así mucho tiempo. También le reco-









mendamos utilizar una caché de disco, como la que provee el DOS, ya que, como en el caso anterior, le hará ganar tiempo.

LA HISTORIA: usted es el comandante de un escuadrón de naves pertenecientes a la nave interestelar de combate TIGER CLOW, encargada de patrullar un sector del espacio. Cierto día regresa de una misión de rutina y, poco antes de aterrizar, es testigo de la misteriosa materialización de tres naves de guerra Kilrathi. Rápidamente, y antes de que nadie pueda reaccionar, el enemigo se lanza en picada sobre el TIGER CLOW, deja caer su mortal cargamento y desaparece tan misteriosamente como apareció. Por otro lado, el emperador enemigo es informado del ataque y con satisfacción ordena el rápido avance de la flota sobre el espacio humano.

Ud. será el único sobreviviente del ataque, y debido a que no tiene ninguna prueba de la existencia de las naves invisibles, será acusado de colaborar con el enemigo y será injustamente degradado.

EL JUEGO: una vez que la memoria esté configurada al máximo y la Soundblaster esté lista, tipee "WC2" y pronto tendrá la misma impresión que cuando fue al cine a ver "La Guerra de las Galaxias". Si esto ahora le parece exagerado, le parecerá poco cuando escuche con absoluta claridad la voz de los Kilrathi o la aparición de poderosas naves enemigas capaces de cubrirse con un manto de invisibilidad.

El problema es que una vez que los haya visto varias veces la nove-



dad desaparece. Por suerte es en este punto en donde la secuela es mejor que el original, ya que cada es-

cena consta de secuencias diferentes tanto al principio como al final, y además no tendrá que preocuparse por salvar la partida, ya que la gente de ORIGIN ha logrado que el programa lo haga por usted.

Si muere, cosa bastante probable hasta que le tome la mano, tendrá opción de continuar, y si sale del juego éste salvará su posición permitiéndole continuar en donde lo dejó.

Si alguna vez jugó al Wing Commander I puede que se sienta desilusionado al terminar la primera misión, debido a que es casi idéntica a las del anterior juego, salvo por el hecho de que ahora tiene a sus compañeros y enemigos hablando a través de la Soundblaster y la técnica gráfica está sutilmente mejorada.



HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR
EGA O VGA
DISCO RIGIDO

Sin embargo, esta sensación no dura mucho, ya que encontrará que la historia se va hilando a medida que vaya realizando misiones. Se encontrará volando de base a base, y en ocasiones no llegará a aterrizar en ellas ya que será informado de que la nave de la cual salió está siendo atacada y deberá regresar a ella inmediatamente.

Como si esto fuera poco el juego se desarrolla en un clima de gran acción y suspenso, ya que no sólo deberá probar su inocencia, sino que también tendrá que encontrar al verdadero culpable. Por eso es importante olvidar que existe la tecla ESC, y disfrutar por completo de todas las escenas intermedias, para poder empaparse con el espíritu de la aventura.

Estamos seguros de que se morderán los codos tratando de averiguar cuál es el verdadero traidor, así como también se sorprenderán enormemente con el poder de las nuevas naves y las maravillosas escenas de aterrizajes y despegues.

Tal vez los únicos errores que se le pueda encontrar al programa son que el sonido al despegar una nave es realmente pobre, así como también el de las explosiones. También es probable que los que no posean tarjeta de sonido se desilusionen un poco, debido a que el sonido por el parlante interno brilla por su ausencia.

En fin no hay mucho que se pueda decir en contra de WC2; con esto no queremos decir que no saldrán más adelante programas mejores, pues estamos seguros de que lo que usted verá es solamente una parte de lo que una PC es capaz de ofrecer.

Seguidamente les damos un resumen de los comandos básicos de este programa:

G: cambia el tipo de disparo (en naves grandes).

W: selecciona el tipo de misil.

J: salto hiperespacial (utilícela en aquellas misiones en que la nave se quede totalmente quieta).

El resto es igual al Wing Commander I.

Por último, sólo nos falta decir que existen otro programa adicional llamado "SPEECH", que le proporcionará voz a casi todas la escenas del juego.



Realmente creemos que disfrutará largo tiempo de este programa, el cual se convertirá en una parte muy activa de su disco rígido.

EUARDO A. CRAVIOTTO

THE TRAIN "ESCAPE A NORMANDIA"

de Accolade

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL ES EL ESCENARIO, Y LA MISION ES ESCAPAR DE NORMANDIA. ACCOLADE NOS BRINDA ESTA AVENTURA PARA PODER VIVIR UN TROZO DE LA HISTORIA EN NUESTRAS PANTALLAS.

Saliendo de lo habitual en esta sección, vamos a presentarles una gran aventura que ya hace algún tiempo está disponible para nuestras PCs. Su título es "Escape a Normandía", y trata sobre un grupo de soldados de la Segunda Guerra Mundial que intentarán reunirse con sus aliados en la famosa región ya citada. Para esto deberemos afrontar varias pruebas. La primera será proteger a uno de nuestros hombres mientras cambia la vía del tren que vamos a abordar, eligiendo el camino (y a la vez uno de los tres niveles de juego). Nuestro deber en esta primera parte es disparale rápidamente a los que nos apuntan desde las ventanas en donde hay luz.

Una vez superada esta dificultad abordaremos el tren, y allí dentro tendremos que hacerlo funcionar y conducirlo, haciendo uso de todos sus instrumentales.

Lo primero que deberemos hacer es pulsar la llave que dice "brakes". Para realizar ésta y cualquier otra función, sólo hay que mover el cursor hasta el instrumento y presionar el botón de disparo.

Luego hay que mover la palanca superior (throttle) a uno de sus 4



puntos (ésta sirve como acelerador). Una vez hecho esto el tren empezará a moverse. En ese momento hay que abrir la caldera y comenzar a echarle carbón.

En el tablero hay tres relojes: de presión, millas por hora, y de temperatura (esto es de izquierda a derecha). Hay que controlarlos, porque si no están en los valores justos puede llegar a explotar la caldera (si hay mucha temperatura o presión), o dejar de funcionar el tren (si no hay presión suficiente).

Si esta presión es baja deberemos agregar más carbón. Si la temperatura es alta, deberá tirarse agua mediante una cadena llamada "whistle", que es el silbato del tren.

Pero eso no es todo: presionando los números en el teclado, cambiaremos de pantalla. Por ejemplo, con el número 1 podremos ir a una ametralladora que está colocada sobre el tren, mirando hacia adelante; y con el 2 iremos al mismo lugar pero apuntando para atrás.

Estas armas nos sirven para cuando nos ataquen aviones enemigos; en este caso se nos avisará con carteles en la parte inferior izquierda de la pantalla principal.

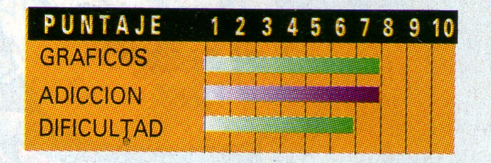
Con el número 4 pasaremos al mapa en donde se ven los caminos a seguir, las estaciones, las rutas aéreas enemigas y los puentes. En estos últimos deberemos frenar y destruir a los barcos que nos disparan. Para ello contamos con una especie de cañón que aparece cuando estamos en esa situación.

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR
HERCULES - CGA - EGA - VGA
SOPORTA TARJETA DE SONIDO

Como ven, este juego no es nada fácil, pero los mantendrá entretenidos mucho tiempo frente al monitor. Además cuenta con muy buenos gráficos para las placas HERCULES, CGA y EGA.

En la actualidad la mayoría de los juegos están hechos para la tarjeta de video VGA, pero como no todos los lectores la poseen, es que comentamos algunos juegos que, si bien no son nuevos, tienen buenos motivos como para que se les realice una nota, por ejemplo THE TRAIN (Escape a Normandía), posee un excelente argumento y es muy adictivo.



MARTIN G. RODRIGUEZ

HISTO

GUION Y DIBUJOS SARDÁ















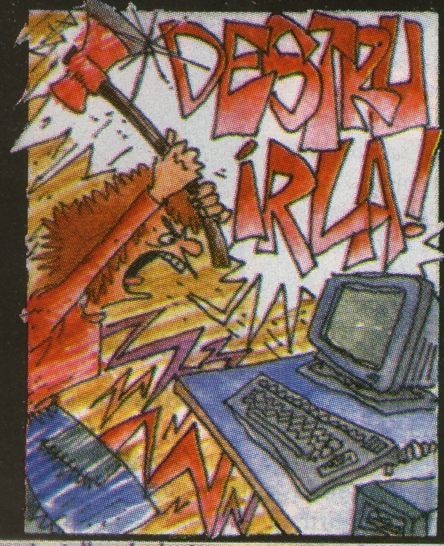




Y ENTONCES GASTABA MÁS Y MÁS PLATA EN ELLA...

INÉS, SACO DINERO DEL CAJÓN PORQUE TENGO QUE COMPRAR UN PAR DE "COSITAS"...





El autor lamenta la interrupción del final de la historieta, pero acaba de llegarle el software para dibujar que compró, que parece buenísimo y...

COUNTDOWN

de Access

COUNTDOWN es una de las mejores producciones de ACCESS SOFTWARE, esta firma de software, ha logrado incorporar un nuevo género en las aventuras interactivas, en las cuales agrega como ingredientes principales el suspenso y el misterio.

Nuestro objetivo investigar y descubrir todos los entretelones que nos llevarán a descubrir el verdadero motivo de los crímenes y quiénes son los asesinos.

Si quiere hacerlo solo, no lea las soluciones, pero si en algún momento no encuentra la salida, utilícela como ayuda.

El agente del servicio de inteligencia americano, Mason Powers, despierta en una celda de un antiguo sanatorio... mira a su alrededor y no reconoce nada de lo que ve.

Los recuerdos en él son como pequeños chispazos aislados, sin sentido, y por más esfuerzo que realiza no puede unirlos, pero como actúa su instinto de agenÏte, trata de escapar de esta celda.

Comienza a revisar el lugar, va recogiendo todo lo que le podría servir y encuentra una llave y un trozo de alambre. Con una copa, que está tirada en el piso captura un escarabajo y, en el momento que pasa el guardia por la ventanilla de la puerta le comienza a hablar. En un momento del diálogo Manson le obsequia el escarabajo y el guardia se lo agradece porque colecciona insectos y ése no lo tenía.

Luego, cuando el guardia hace la ronda, le trae una comida especial. Mason toma el cuchillo de la bandeja y comienza a escarbar en la ventana hasta que la logra abrir, luego se escapa y entra a otra celda caminado por la cornisa.

Al entrar mueve una piedra de la pared y encuentra un reloj, luego sale hacia la sala en donde están todas las camas juntas y encuentra un muñeco de goma; en ese momento se le ocurre que lo puede dejar en su celda y cuando pase el guardia no se dará cuenta de su ausencia.

Luego de dejar el señuelo, que le dará algo más de tiempo para escapar, continuará por las distintas celdas y salas del viejo sanatorio.

Cada vez que sale de una habitación va calculando el tiempo de la ronda que hacen los guardias, porque si lo atrapan le harán una lobotomía con toda seguridad.

Entra en un cuarto de limpieza y toma una sábana y unas tijeras, luego sigue caminado y llega adonde está encerrado por loco un ex agente de la CIA, él le da la sábana y en agradecimiento le responde algunas preguntas y le comenta que, a todo agente que sabe demasiado, lo llevan allí para "limpiarle el cerebro", para que se olvide de todo lo que sabe.

Luego de tomar todo lo que había en la habitaciones va al segundo piso y allí entra en una sala, la cual usa-



Comienza el misterio en el fabuloso COUNTDOWN

ban de desván y en la que había una cierta cantidad de cosas arrumbadas.

Toma entonces una barra de metal y abre un cajón, y se guarda un gancho de escalar que encuentra ahí dentro, luego revisa una colección de revistas viejas en donde se habla de la construcción del antiguo sanatorio, y de que sus dueños anteriores tenían catacumbas.

Luego se acerca hasta el vestuario y con la llave abre un armario y toma un bolso con sus pertenencias, después, de una toalla colgada de la pared encuentra otra llave de otro gabinete, y al abrirlo encuentra unas botas de escalar, las que se guarda también.

Al salir observa en el piso unas gotas de sangre y comienza a recordar que él estaba sentado enfrente de su jefe y una persona se les acercó con una arma, y comenzó a disparar contra áquel el que le gritó "Get Scorpion" (tomar el escorpión)...

Luego llega a la planta baja y en su recorrida encuentra un bisturí y varias cosas más, después entra en una sala en donde encuentra un médico totalmente ebrio que está durmiendo. Sin hacer ruido abre el archivo y lee su ficha, luego mueve la pintura y ve unos números, comienza a mover los libros y encuentra una caja fuerte que abre siguiendo la clave que está debajo de la pintura y toma el dinero.

Luego de tomar las llaves que están en el escritorio, se acerca al doctor y lo amenaza con el bisturí, y lo sigue haciendo hasta que éste responde a sus preguntas; esto le va aclarando la memoria con varios nombres que le va diciendo; luego sale y va hacia el sótano.



Residencia del jefe Frank McBain en Turquía.

Al entrar en la caldera ve en la pared unas iniciales pintadas, Mason las lee y comienza a recordar algo, luego abre la caja de cables de teléfono y los corta con la tijera. Después remueve los carbones y encuentra un pico, y con él comienza a picar la pared hasta que hace un boquete y puede pasar.

En las catacumbas, el camino está lleno de recovecos, laberintos y algunas trampas, pero Mason logra llegar hasta la bodega. Allí encuentra a un hombre muerto; lo mira y le atacan algunos recuerdos, luego toma un trozo de tela y limpia un placa de bronce que está totalmente herrumbrada y lee, en números romanos, 1433, que fue el año en que se construyó el castillo que en la actualidad es usado como sanatorio.

Pero ese número le pareció como una clave, y comenzó a mover las botellas en ese orden, y así fue como logró abrir la puerta de un pasadizo secreto.

Antes de salir tomó de un cajón una botella de vino añejo y luego salió al borde del acantilado, se puso las botas y comenzó a trepar. Cuando llegó al final vio que era muy empinado, entonces usó el gancho y pudo llegar hasta la ruta.

Luego fue hasta el frente del sanatorio, vio un automóvil rojo y comenzó a recordar que, cuando saltó por la ventana y trató de escapar, un vehículo similar lo había arrollado, pero sin detenerse mucho; por las dudas de que lo atraparan, nuevamente se subió y comenzó a conducir. Después de conducir varias horas llegó a la casa de Franck



McBain es sorprendido por el asesino en su casa.

Mc Bain, que era su jefe hasta que fue asesinado.

Comenzó a revisar todo y encontró junto al escritorio una pequeña



El asesino dispara, escondido en las sombras.

llave, y luego recordó que en el escudo de la estatua había una ranura. La usó y se abrió una puerta secreta en la chimenea dejando ver una enorme computadora, luego tomó de abajo de la máquina unos explosivos plásticos.

Corrió la biblioteca y le puso un explosivo a la caja fuerte, luego, por la explosión, ésta quedó abierta. Tomó unos papeles y luego, de la biblioteca, tomó una caja con algunas pertenencias.

Más tarde salió de la casa de Mac Bain y fue hasta la de él; ya en su departamento miró la foto que estaba en el piso y luego tomó las pilas, miró el escritorio y le sobrevinieron más recuerdos de la trágica noche...

Después fue hasta la cocina y desplazó la planta que estaba arriba de la heladera, y detrás estaba la CAD (Computadora de Análisis Diminuta), de la alacena tomó unas herramientas y luego, de la mesa, unas galletitas, después con la llave que encontró le abrió la puerta al loro y éste escapó, más tarde le dio las galletitas y el loro dejó caer la pequeña llave del escritorio y, cuando pudo abrirlo, encontró la clave para acceder a la CAD.

Luego fue a ver a su novia Lisa Loomis y le hizo varias preguntas; al verlo, ella no pareció muy sorprendida por su presencia.

Más tarde, Mason analizó una nota que encontró en lo de Mac Bains con el CAD y consiguió una dirección de donde conseguir información.

Después viajó a Jerusalén para



El jefe de Mason cae herido de muerte y dirijiéndose a su agente le dice: GET SCORPIO.

hablar con Rachel Akure y darle unos trabajos realizados por la CIA que le serían de mucha utilidad, y aparte le pagó 500 dólares por unos dardos especiales; luego viajó a El Cairo para hablar con un guardia, pero para poder hacerlo tuvo que aplicarle el dardo que le dio Rachel Akure y, así el guardia le confesó en donde estaba el cuartel de Diciembre Negro.

Al entrar en el cuartel tuvo que deshacerse del hombre que custodiaba la entrada al cuartel, luego entró y colocó un explosivo para eliminarlo y así liberar a un rehén, y éste en agradecimiento le entregó la información necesaria para encontrar a Carlos Ramírez.

Después viajó a España y habló con Carlos Ramírez. Cuando éste le insinuó que le agradaba beber buen vino, Mason le obsequió el vino añejo que tomó de la bodega, y luego le compró un equipo para poder abrir cajas fuertes.

Regresa entonces al cuartel de Diciembre Negro y puede entonces abrir la caja fuerte y sacar la información necesaria para desactivar una bomba atómica que pensaban colocar en París, para así comenzar el caos mundial y dominar al mundo.

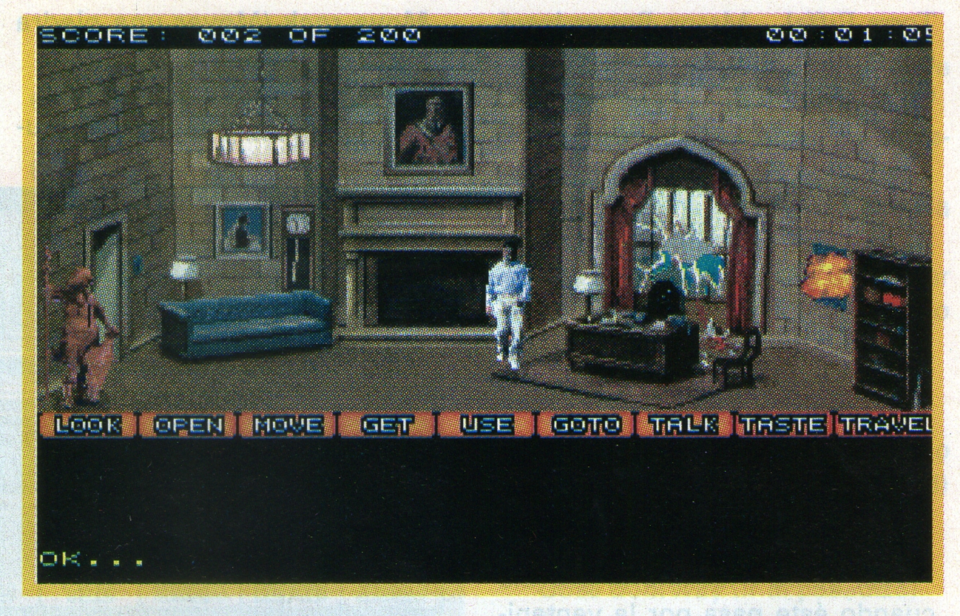
Luego viajó a Venecia, al Golden Desirée, y allí le dio 500 dólares al barman para que le consiga una cita con la bailarina del local, debido a que ella tenía información de la organización.

Se acerca a la mujer y comenzó a preguntar por varias personas y lue-

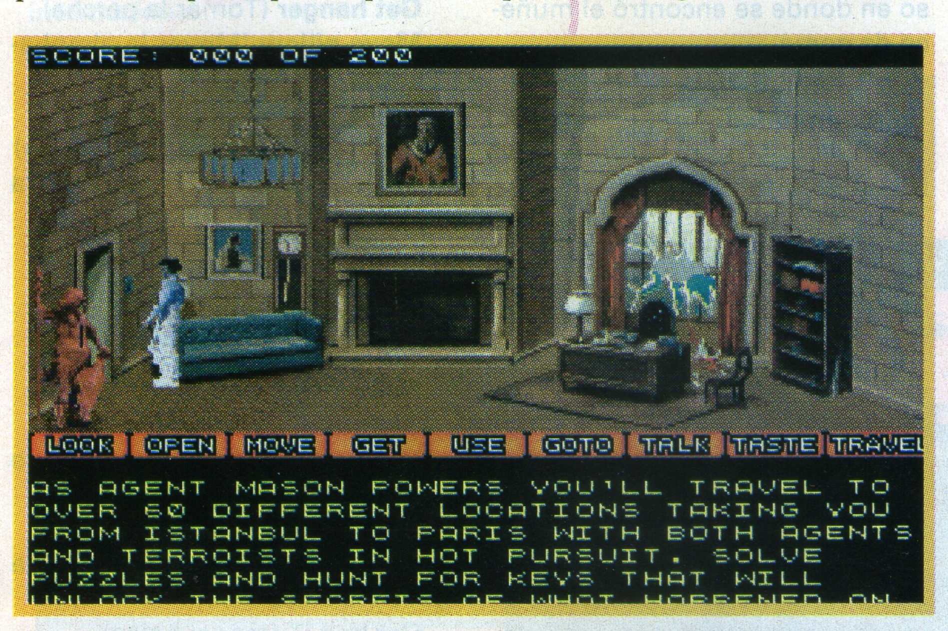
go se retiró para hacer el show. Power esperó a que el hombre que custodiaba la entrada al camarín de la vedette se retirara. Luego entró y revisó el lugar, y en un alahajero encontró una postal que analizó con la CAD, luego salió y volvió a hablar con el barman, y le dio la dirección de Bruzz Belhnev.

Al ver a Belhnev le preguntó sobre algunas personas y luego le pagó por unas píldoras de cianuro. Después regresó a ver a Lisa Loomis a Roma y le entregó información, más tarde dialogó con Jack Quinn, y éste le recomendó que viaje a Roma, al Coliseo, y allí un contacto le daría información.

En el momento de llegar a Roma descubrió que era una emboscada, teniendo que enfrentarse a un tigre, pero pronto logró encerrarlo; luego trepó para poder escapar y entró en una habitación en donde encontró varias pistas para seguir buscando, y a un hombre que no soportó la tortura y murió. Luego observó que por una de las uniones de las piedras de la pared corría un brisa, entonces movió una piedra y se abrió una puerta secreta por la que escapó.



El agente, hace explotar la caja fuerte en busca de pruebas para develar el misterio.



Mason busca pistas en la oficina de su jefe, recientemente asesinado.

Luego usó la CAD para leer unos mensajes y además analizar la postal que encontró en el lugar de la trampa. Luego se dirigió a Belgrado, hasta la estación de trenes.

En pleno viaje encontró un telegrama arrugado, luego entró a un camarote, y dentro del compartimiento de equipajes encontró el cuerpo de un hombre muerto; le revisó la documentación y descubrió que era un clérigo.

Entró entonces a otro camarote y se encontró con un religioso, y no le cupo duda de que era el asesino, así que tomó el lugar del verdadero religioso; entonces lo convenció de atender a un hombre que estaba por morirse y necesitaba la extremaunción, y cuando salió le puso en la comida las pídoras de veneno y se fue al otro compartimento.

Después de un lapso, Power regresó, se puso las ropas del religioso y tomó los dos maletines (uno con herramientas y el otro con el dinero). Después fue al otro vagón y abrió una caja de madera, en donde había explosivos...

Al llegar a la terminal lo esperaba el contacto, y Power le entregó el maletín con el dinero. Luego ambos fueron hacia las cloacas de París.

Llegaron entonces hasta un lugar en donde el canal no les permitía pasar, entonces le colocaron unos engranajes a la máquina y se cerró el dique. Luego de pasar entró en una habitación y encontró una puerta que estaba cerrada, entonces le puso un explosivo y pudo entrar.

Al pasar a la otra habitación encontró una gran estatua, la movió y encontró una piedra que tapaba la pared, la abrió y encontró el detonador de la bomba.

Siguiendo las instrucciones y la intuición logró desactivarla.

Después se encontró con su novia Lisa y se abrazaron, luego ella sacó un cuchillo y, al intentarlo matar, él recupera la memoria y recuerda que en su collar ella tenía un escorpión, y además era la jefa de la organización.

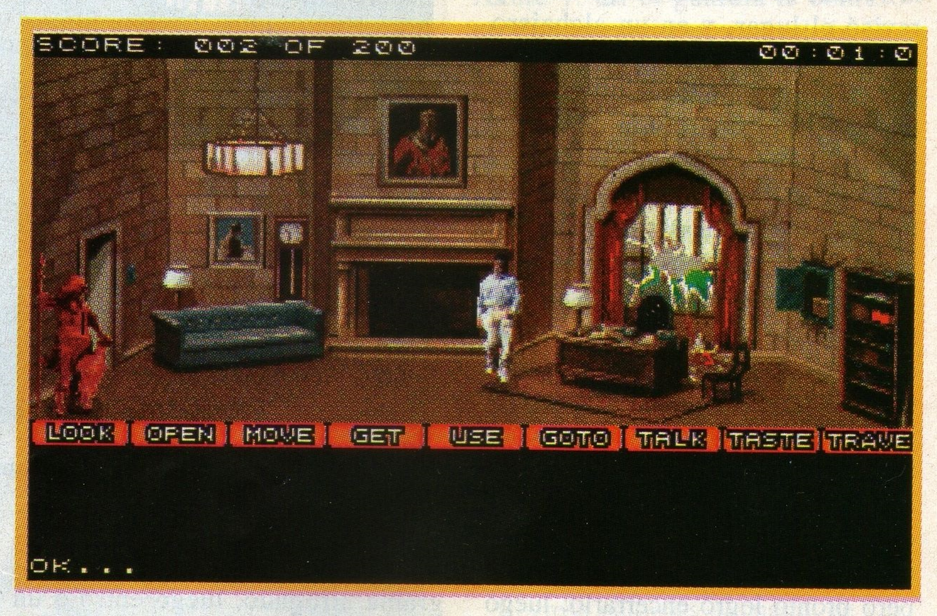
Ella lo intenta apuñalar y él la esquiva, y después la mujer cae de la

Torre Eiffel... Mason Power logró salvar al mundo de la dominación del grupo Diciembre Negro.

SOLUCIONES

PRIMER PISO

Get cup (Tomar la copa)
Get key (Tomar la llave)
Look medical chart (Mirar la cartilla médica que está a los pies de la cama)
Get wire (Tomar el rollo de alambre)
Use cup on bug (Usar la copa para atrapar el escarabajo que corre en la pared)
Talk guard (Hablarle al guardia cuando éste pasa por la ventanilla de la puerta)
Offer bug (Darle el escarabajo)
Help (Ayuda, pedir cuando comienza el diálogo)
Help (Ayuda)
Help (Ayuda)
Ask (Preguntar por todos los de la lista)
Exit (Salir)
Get knife (Tomar el cuchillo)
Use knife on the window (Usar el cuchillo en la ventana)
Open window (Abrir la ventana)
Goto window (Ir a la ventana)
Desde el exterior caminar hasta la tercer ventana
Open window (Abrir la ventana)
Goto in window (Entrar por la ventana)
Move rock (Mover una piedra de la pared)
Get watch (Tomar el reloj)
Get cpr dummy (Tomar el muñeco de goma)
Regresar a la primera celda (Por la ventana)
Use cpr dummy on bed (Poner el muñeco de goma en la cama)
Salir de la celda y regresar al piso en donde se encontró el muñeco de goma.
Get scissors (Tomar las tijeras)
Get blankt (Tomar la sábana)
Look chart (Leonard Spalding) (Mirar al enfermo que está encerrado en la sala)
Talk intercom (Hablar por el intercomunicador)
Comienza el diálogo con Leonard Spalding
Offer blanket (Ofrecer la sábana)
Help (Ayuda)
Pleasant (Agradecer)
Ask (Preguntar por todos los de la lista)
Get hanger (Tomar la percha)
Move pillow (Mpver la almohada que está sobre la cama)
Get key (Tomar la llave)
Move picture (Mover la pintura)
Look writing (Leer la escritura en la pared)
Look picture (Mirar el cuadro)



La caja fuerte está abierta, en ella hay documentos que dirigirán al agente hasta el asesino.

SEGUNDO PISO

Look blood (Mirar la sangre)
Move towel (Mover la toalla)
Get key (Tomar la llave)
Use key on locker (Usar la llave en el casillero)
Get boots (Tomar la botas)
Use key on locker (Usar la otra llave en el casillero)
Get bag (Tomar el bolso)
Get crowbar (Tomar la barra de metal)
Use crowbar on box (Usar la barra de metal en la caja)
Get hook (Tomar el gancho)
Open magazine (Abrir la revista)



Mason llama a su compañera y amiga Lisa Loomis.

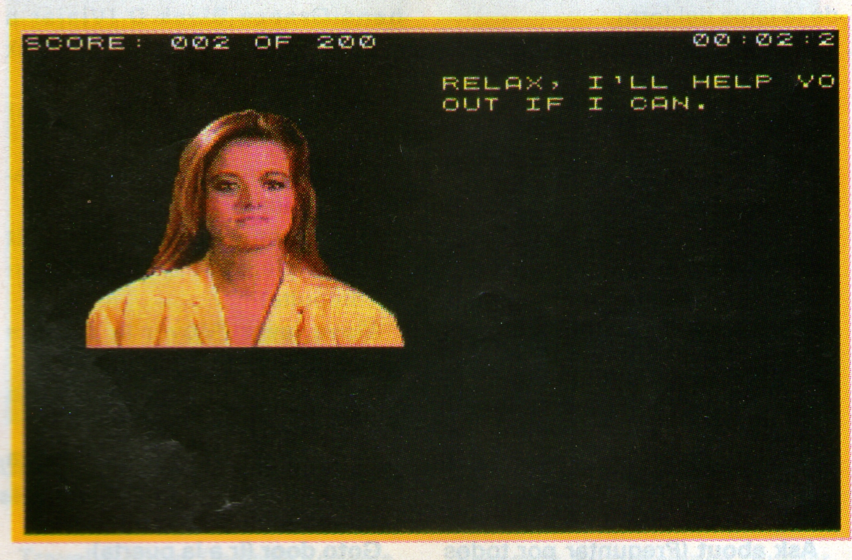
PLANTA BAJA

Get scalpel (Tomar el bisturí)
Open box (Abrir la caja)
Get flashlight (Tomar la linterna)
Look newspaper (Leer el diario)
Open file drawer (Abrir los cajones del archivo)
Look file drawer (Mirar las fichas en el archivo)
Move painting (Mover la pintura)
Look writing (Leer la escritura en la pared)

Get money (Tomar el dinero)
Use scalpel on Doctor (Utilizar el bisturí para amenazar al doctor)
Comienza el diálogo con el doctor que está ebrio y dormido
Hassle (Amenazar)
Hassle (Amenazar)
Hassle (Amenazar)
Ask about (Preguntar por todos los de la lista)
Pleassant (Agradecer)
Hassle (Amenazar)



Buscando en el callejón, en busca de evidencias contra un asesino internacional.



En la belleza de Lisa, tal vez se esconda el sangriento misterio.

Get key ring (Tomar el llavero)
Move books (Mover los libros)
Open safe (Abrir la caja fuerte)

Hassle (Amenazar)
Ask about (preguntar por todos los de la lista nuevamente)

SOTANO

Use key on door (Usar la llave en la puerta)
Look letters (Mirar las letras escritas en la pared)
Open phone box (Abrir la caja de las conexiones de teléfono)
Use scissors on phone box (Usar las tijeras en los cables de teléfono que están dentro de la caja)
Move coal (Mover el carbón)
Get pick (Tomar el pico)
Use pick on hole (Usar el pico en el agujero que hay en la pared)

LABERINTO

Goto doorway (Ir al pasadizo)
En esta parte de la aventura hay un laberinto para llegar al otro lado, donde está la bodega.

BODEGA

Get rag (Tomar la tela)
Use rag on plaque (Usar la tela en la placa)
Look plaque (Mirar la placa)
Move crate (Mover caja)
Look plaque (Mirar la placa)
Use crowbar on crate (Usar la barra de metal en la caja)
Get wine (Tomar la botella que contiene vino)
Look man (Mirar al hombre)
Al mirar la placa se obtendrá la clave para abrir la puerta secreta:
Move bottles (Mover las botellas) (En este orden, en la hilera de arriba mover la primera, en la siguiente hacia abajo mover la cuarta, en la siguiente mover la tercera y en la última la tercera, así se abrirá la puerta secreta).
Goto the doorway (Ir al pasadizo secreto)
Use boots on wall (Usar la botas en la pared)
Trepar hasta el final
Use hook on top (Usar el gancho en la parte superior)
Look car (Mirar el automóvil)
Use keys on car door (Usar las llaves en la puerta del automóvil)

DEPARTAMENTO DE MC BAIN

Move switch (Mover el interruptor de la luz)

Get notepad (Tomar la libreta)
Get key (Tomar la llave, cerca del escritorio)
Get box (Tomar la caja)
Move shield (Mover el escudo de la estatua)
Use key on key box (Usar la llave en la cerradura)
Move switch (Mover el interruptor dentro de la estatua)
Look computer (Mirar la computadora)
Get plastic explosive (Tomar los explosivos plásticos)
Move shelf (Mover la biblioteca)
Use explosive on safe (Usar explosivos en la caja fuerte)
Get box (Tomar la caja)

MAISON'S APARTMENT

Look desk (Mirar el escritorio)
Look photo (Mirar la foto)
Move pillow (Mover la almohada sobre la cama)
Get key (Tomar la llave)
Get battery (Tomar las baterías)
Open drawer (Abrir el cajón)

PUNTAJE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFICOS										
SONIDO										
ADICCION										
DIFICULTAD										
ANIMACION										
ARGUMENTO										

Look work(Mirar el trabajo)
Move plant (Mover la planta)
Get CAD (Tomar la computadora portátil)
Open frigidaire (Abrir la heladera de la cocina)
Get cracker (Tomar la galletita)



Una hermosa vista de la Torre Eiffel.

Open cabinet (Abrir el armario)
Get tool box (Tomar la caja de herramientas)
Use key on cage door (Usar la llave en la cerradura de la puerta de la jaula del loro)
Use cracker on bird (Darle la galletita al loro)
Use explosive on bird (Usar los explosivos contra el loro)
Get key (Tomar la llave)
Use key on drawer (Usar la llave en el cajón)
Look drawer (Mirar el cajón) (En ese lugar se lee la clave DOLPHIN, que es necesaria para usar el CAD)
Use the CAD system (Usar el CAD y introducir la clave, luego consultar por todos los de la lista)
Travel Destination: Lisa Loomis (Viajar adonde está Lisa Loomis)
Ask about (Preguntar por todos los de la lista)
Leave (Salir de la conversación)
Use CAD (Usar la CAD)
Analyze note (CAD) (Analizar la nota con la CAD y ampliarla)
Travel Select Destination Jerusalem-Israel-Rachel Akure (Viajar con destino a Jerusalem-Israel-Rachel Akure)
Plane (Para viajar elegir hacerlo por avión)
Hablar con Rachel Akure
Help (Ayuda)
Offer cash U$S 500.- (Ofrecer 500 dólares)
Offer Dossiere (Ofrecer el trabajo que encontró en el departamento de Mc Bain)
Ask About (Preguntar por todos los de la lista)
Cancel (Terminar con la conversación)
Travel Select Destination Cairo-Fontaine (Viajar con destino El Cairo-Fontaine)
Open dumpster (Abrir el cesto de residuos)
Goto dumpster (Entrar en el cesto de residuos)
Use dart on Hitman (Usar el dardo contra el guardia)
Talk hitman (Hablar con el guardia)
Ask about (Preguntar por todos los de la lista)
Leave (Terminar con la conversación)
Travel select Destination Athens-Greece-Black D (Viajar a Atenas-Grecia, al cuartel de Black December)
Plane (Para viajar elegir el avión)
Get rock (Tomar la piedra)
Get catapult arm (Tomar la pieza de la catapulta)
Use catapult arm in catapult (Usar la pieza de la catapulta en la catapulta)
Move lever (Mover la palanca de la catapulta)
Use rock on catapult (Usar la piedra en la catapulta)
Move lever (Mover la palanca cuando se acerque el guardia)
Open door (Abrir la puerta)
Goto door (Ir a la puerta)
Use explosive on monitor (Usar explosivo en el monitor, calculando el tiempo que tarda en explotar y así matar al guardia)
Talk hostage (Hablar con el secuestrado)

Ask about (Preguntar por todos los de la lista)
Use CAD (Usar el CAD y preguntar por todos los de la lista, hasta obtener los datos de Carlos Ramírez)
Travel Carlos Ramírez-Barcelona (Viajar a ver a Carlos Ramírez en Barcelona)
Talk Carlos Ramírez (Hablar)
Bluff (Mentir)
Bluff (Mentir)
Bluff (Mentir)
Pleasant (Agradecer)
Help (Ayuda)
Offer wine (Ofrecer el vino)
Ask about (Preguntar por todos los de la lista)
Offer cash U$S 500.- (Ofrecer 500 dólares)
Leave (Terminar con la conversación)
Travel Black Dec. Quarter (Viajar al cuartel de Black Dec.)
Use lockpick on safe (Usar las herramientas en la caja fuerte)
Get note (Tomar la nota)

(Terminar la conversación)
Ir a la otra sala y acercarse a la mujer que está sentada sola a la mesa.
Talk woman (Dialogar con la mujer)
Ask about (Preguntar por todos los de la lista)
Leave (Dejar la conversación)
Esperar a que comience el show. El guardia que está en la puerta se retirará, y así podremos entrar en el camarín.
Goto door (Ir a la puerta)
Get key (Tomar la llave)
Use key on jewelry box (Usar la llave en la caja de las alhajas)
Get key on jewelry box (Tomar la llave que está en el alhajero)
Use key on drawer (Usar la llave en el cajón)
Look stationery (Mirar la postal)
Get stationery (Tomar la postal)
Get box (Tomar la caja)
Look table (Mirar la mesa)
Use CAD analyze stationery (Usar la CAD y analizar la postal)



Un cuchillo es algo sumamente útil, en caso de ser atacados por alguien o algo...

Travel Golden Desiree-Venecia (Viajar al Golden Desiree-Venecia)
Talk Barman (Dialogar con el barman)
Offer cash U$S 500.- (Ofrecer 500 dólares)
Ask question (Preguntar por todos los de la lista)

Research Buzz Belhnev (Buscar a Buzz Bezhney)
Goto door (Ir a la puerta)
Look newspaper (Mirar el diario)
Talk Barman (Dialogar con el barman)
Ask about (Preguntar por toda la lista de nuevo)

Leave (Terminar con la conversación)
Travel Bruzz Belhnev (Viajar a ver a Bruzz Belhnev)
Hassle (Presionar)
Hassle (Presionar)
Help (Ayuda)
Offer cash U$S 500.- (Ofrecer 500 dólares)

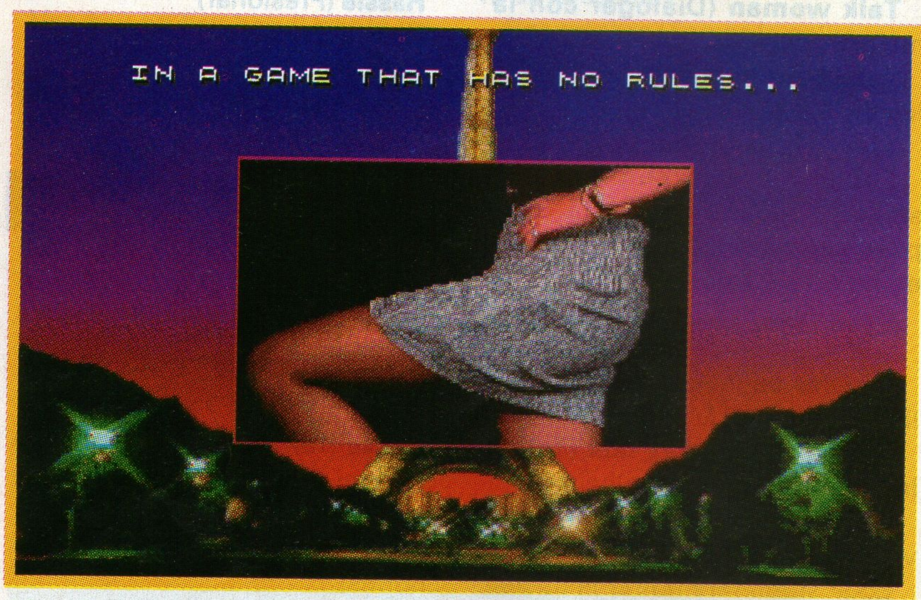
HARD REQUERIDO

XT, 80286 O MAYOR
VGA
TECLADO O MOUSE
SOPORTA TARJETA DE SONIDO

Leave (Terminar la conversación)
Travel Lisa Loomis-Rome (Viajar a Roma a ver a Lisa Loomis)
Talk woman (Hablar con Lisa Loomis)
Travel Jack Quinn (Viajar a ver a Jack Quinn)
Ask about (Preguntar por todos los de la lista)
Travel Rome-Coliseum (Viajar al Coliseo, en Roma)
Move lever (Mover la palanca)
Get rope (Tomar la soga)
Move bones (Mover los huesos)
Get hook (Tomar el gancho)
Use hook on window (Usar el gancho en la ventana)
Get rod (Tomar la varilla)
Look newspaper (Mirar el diario)
Look blueprint (Tomar el plano)
Move sack (Mover la bolsa)
Get postcard (Tomar la tarjeta postal)
Get bag (Tomar el bolso)
Use CAD-Analyze postcard (Usar la CAD y analizar la postal)
Move stone (Mover la piedra)
Open door (Abrir la puerta)
Use CAD-Read Message (Usar el CAD y leer el mensaje)
Travel destination Belgrade (Viajar con destino a Belgrado)
Look newspaper (Leer el diario)
Look magazine (Mirar la revista)
Open magazine (Abrir la revista)
Look telegram (Leer el telegrama que está en el piso)
Get telegram (Tomar el telegrama del piso)

Open door (Abrir la puerta(1))
Goto door (Ir a la puerta)
Open compartiment (Abrir el compartimiento)

En la estación de tren hacer contacto con el agente.
Offer attache to contact (Ofrecer el maletín al contacto)



Lisa siempre lleva un arma a su alcance.

Look wallet (Mirar billetera)
Look body (Mirar el cuerpo)
Goto door (Ir a la puerta)
Open door (Abrir la puerta (4))
Talk priest (Hablarle al religioso)
Bluff (Mentir)
Bluff (Mentir)
Hassle (Presionar)
Help (Ayuda)
Use knockout capsules on food (Usar las cápsulas para dormir en la comida)
Goto doorway (Ir al corredor del tren)
Ir al otro vagón y luego regresar
Open door (Abrir la puerta(4))
Goto door (entrar)
Get clothes (Tomar la ropa del religioso)
Open attache (Abrir el maletín)
Look money (Mirar el dinero)
Get attache (Tomar el maletín)
Open compartimient (Abrir el compartimiento de la izquierda)
Get tools (Tomar herramientas)
Goto doorway (Ir al corredor del tren)
Goto door (Ir a la puerta)
Use tool on casket (Usar las herramientas en la caja)
Get plastic explosive (Tomar el explosivo plástico)

Luego de recibir el dinero, el agente con quien hacemos contacto nos lleva a los sótanos de París.
Get gear (Tomar el engranaje)
Goto door (Ir a la puerta)
Use gear on shaft (Usar el engranaje en la máquina que controla el dique del canal)
Use explosive on doorway (Usar el explosivo en el pasadizo)
Goto door (Ir a la puerta)
Move statue (Mover la estatua)
Move stone (Mover la piedra de la pared)
Look bomb (Mirar la bomba)
Use screwdriver on screw (Usar el destornillador en el tornillo (4 tiempos)
Use screwdriver on screw green (Usar el destornillador en el tornillo (1 tiempo)
Use wirecut on green wire (Usar el alicate en el cable verde)
Use screwdriver on screw red (Usar el destornillador en el tornillo rojo(2 tiempos))
Use wirecut on red wire (Usar el alicate en el cable rojo)
Use screwdrive on screw blue (Usar el destornillador en el tornillo azul(3 tiempos))
Use wirecut on blue wire (Usar el alicate en el cable azul)

Si se realizó correctamente y dentro del tiempo que hay para impedir la explosión, París y el mundo le deberán a usted que los salvara de este grupo de terroristas que intentaban la dominación del mundo.

Pero ¿quién asesinó a su jefe? Los recuerdos se hacen más claros y... ahora todo es automático, así que se puede completar la aventura y descubrir quién está detrás de toda la organización.



El llamado de Lisa fue el primero que recibió Mason

SERGIO CLAUDIO MICHINI

NOTICIAS

MICROPROSE DA UTILIDADES

Luego de tres años consecutivos de dar pérdida, por fin este año las cosas cambiaron, brindando utilidades a sus dueños.

Desde 1982 hasta la fecha, MicroProse ha lanzado 24 productos, los cuales son muy pocos para una compañía de software.

MicroProse tarda en producir un título aproximadamente de 10 a 24 meses. Para transformar un título antiguo a otro con los avances de las placas de video o de sonido le lleva más de 8 meses.

La empresa está preparando para este año 19 proyectos de juegos con programadores externos, y tan sólo 10 juegos con programadores propios.

Esta compañía de 200 empleados está abriendo su mercado al exterior de los Estados Unidos, en donde sus ventas ya se incrementaron un 47 %, y posee además una lista de correo con 200.000 nombres de compradores que desean hacer sus compras directamente con la empresa.



SEGA DEBE PAGAR U$S 33.000.000.-

JAN COYLE, quien vive Reno, Nevada, demandó a SEGA por infringir deliberadamente el uso de la patente de los equipos diseñados por él. SEGA fue hallada culpable de tal delito y fue condenada a abonar la friolera de U$S 33.000.000.- El señor COYLE, mientras, piensa qué va a hacer con el dinero, y ya comenzó a escribir una lista para los próximos juicios, por el mismo motivo. En la lista no están ni NINTENDO y ATARI, debido a que estos dos últimos cerraron trato con el titular de esa patente, aunque no pasa lo mismo con ACCOLADE, quien si no llega a un acuerdo antes, deberá afrontar también un juicio.

ESCUCHAMOS POR ALLI

Un espía de PC JUEGOS estuvo investigando y parece que en muy poco tiempo, en la Argentina, podremos disfrutar de los equipos de video juegos de Realidad Virtual.

Los contratos estarían prontos a ser firmados con una compañía estadounidense y las primeras máquinas serían importadas para fines de este año o el comienzo del próximo. Los primeros equipos de Realidad Virtual los podríamos ver en los shoppings más importantes. Esperamos poder darles pronto más noticias al respecto.

NUEVA ALIANZA

SONY Y SEGA, dos compañías líderes en electrónica y en video juegos respectivamente, han decidido unirse para fabricar y luego lanzar al mercado (aproximadamente a fines de este año), video juegos en CD.

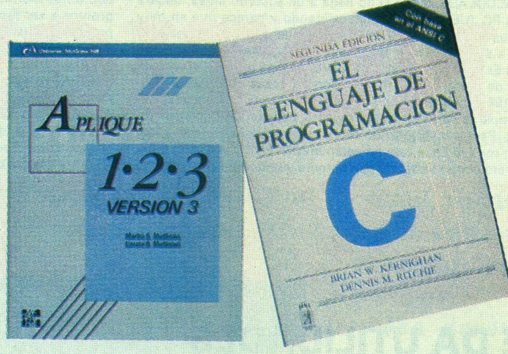
Los juegos tendrán una mejor calidad de imagen y sonido de alta fidelidad, y se podrán jugar en un reproductor de CD especialmente diseñado por SEGA.

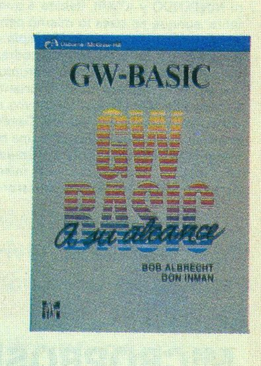
SONY, por su parte, realizará los CD y también permitirá hacer video juegos con todos los artistas y músicos que tiene contratados, hasta el mismísimo Michael Jackson. Los productos serán distribuidos indistintamente por las dos compañías.

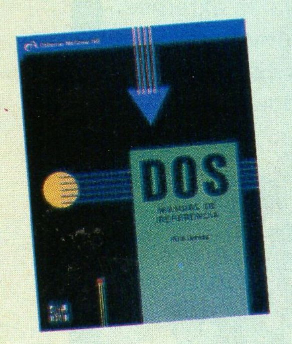
NINTENDO, que es el principal competidor de SEGA, no lanzará un producto similar hasta fines del 1993.

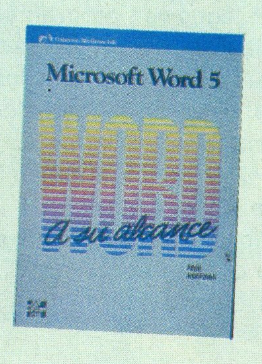
Todos estos nuevos elementos serán para juegos de consola.

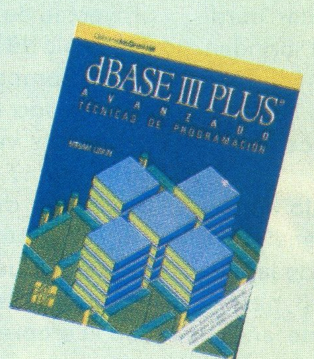




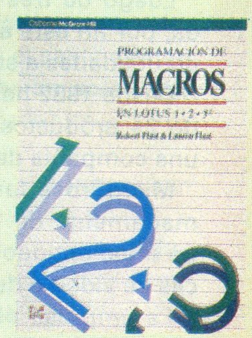


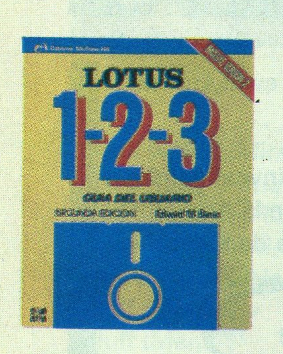


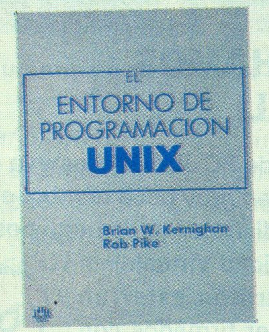


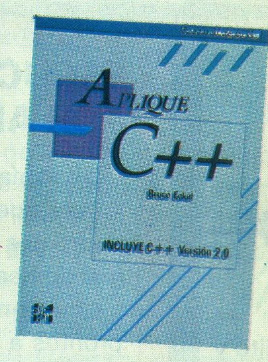


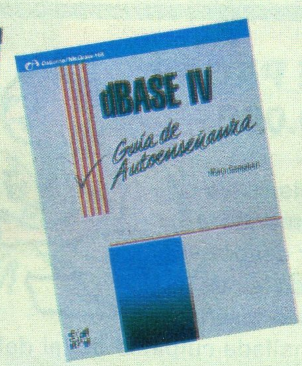






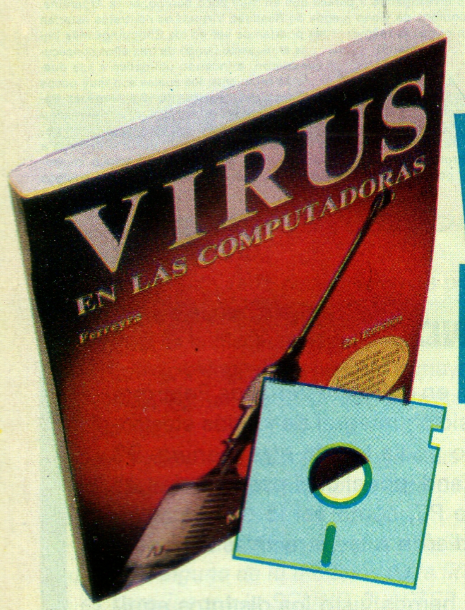








Nombre	Código	Precio de Lista U$S	Oferta U$S
AUTOEDICION			
Aplique PAGE MAKER para PC	L.20	44	35
GESTORES DE BASES DE DATOS			
Aplique el dBASE III Plus	L.02	43	34
Aplique Fox Pro	L.38	25	20
Clipper - Versión 5.0 -	L.32	37	29
dBASE III Plus - Avanzado -	L.19	50	39
dBASE IV -Guía de Enseñanza-	L.03	50	39
HERRAMIENTAS			
Norton Utilities 5.0	L.40	39	31
PC Tools Deluxe	L.36	49	38
Utilidades Norton	L.05	55	44
LENGUAJES DE PROGRAMACION			
Aplique C++	L.09	47	37
COBOL Estructurado	L.31	35	28
El Lenguaje de Programación C	L.08	26	20
GW Basic a su Alcance	L.16	36	28
Programación en Quick Basic	L.25	51	40
Programación en Turbo C	L.18	37	29
Programación en Turbo Pascal	L.01	36	28
Turbo Pascal 6	L.33	60	47
PLANILLAS DE CALCULO			
Aplique 1-2-3 Versión 3.0	L.41	51	40
Aplique Quattro Pro	L.37	51	40
1 - 2 - 3 Versión 2.2	L.35	51	40
Lotus 1 -2 - 3 Guía del Usuario	L.06	34	27
Programación de Macros en 1-2-3	L.07	20	16
PROCESADORES DE TEXTO			
Microsoft Word 5 - A su Alcance	L.14	29	23
WordPerfect 5.1 - A su Alcance	L.24	60	47
WordStar 6.0 - A su Alcance	L.34	29	23
SISTEMAS OPERATIVOS			
DOS a su Alcance	L.15	30	24
DOS Manual de Referencia	L.17	56	44
El Entorno de Programación UNIX	L.12	20	16
Novell NetWare - M. de Ref.	L.21	45	36
Windows 3 - A su Alcance	L.22	41	32
Xenix a su Alcance	L.10	25	17
COLECCION DE BOLSILLO			
C	L.26	15	12
Disco Duro	L.29	14	11
dBASE II Plus	L.27	15	12
dBASE IV	L.28	19	15
WordPerfect 5.1	L.30	17	13
VIRUS			
Virus	L.39	30	24



SI SU COMPRA DE LIBROS SUPERA LOS U$S 70

RECIBIRA GRATIS 3 EDICIONES DE PC USERS EN SU DOMICILIO

PUNTOS DE VENTA:

- Editorial MAGAZINE PUBLISHING, Adolfo Alsina 2129 1º piso
- Representantes COMPUMAGAZINE en todo el país.

FORMAS DE PAGO:

(en todos los casos completar los datos que correspondan en el cupón y adjuntar el mismo al pago)

- Efectivo, en pesos o dólares estadounidenses.
- Cheques y giros postales a la orden de MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.

COSTOS DE ENVIO:

- Sin cargo retirándolo en la editorial o en las oficinas de nuestros representantes.
- Por correo certificado con aviso de retorno, adjuntar al pago por compra $6.50 en Capital y $ 8.- en el resto del país.
- MAGAZINE PUBLISHING no se hace responsable por las deficiencias del correo que causen retrasos y pérdidas en los envíos.

¡SI! Deseo aprovechar esta ventaja que me ofrece PC JUEGOS Nº 5

INDIQUE EL CODIGO ______

Nom. y Apell.: ....

Empresa: ....

Cargo: ....

Dirección: ....

Provincia: ....

Localidad: .... C.P.: ....



Se tendrá en cuenta la cotización del dólar según tipo vendedor en casas de cambio al cierre del día hábil anterior a la fecha de emisión del valor. Oferta válida sólo en Argentina hasta el día 30/10/92 Por favor aguarde hasta 30 días para recibir el ejemplar.

Estos precios pueden ser modificados sin previo aviso por variación en las condiciones de importación.

MAGAZINE PUBLISHING S.R.L. A. Alsina 2129 - Cap. Fed. (1019) TEL: 951-6071, 953-7635 y 954-1910/1911 FAX: 954-1791 y BBS: 954-1792

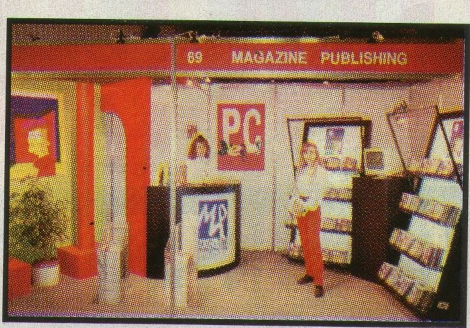
PC JUEGOS Y SU PRIMER STAND

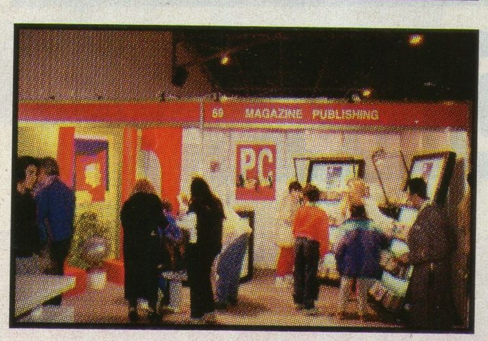


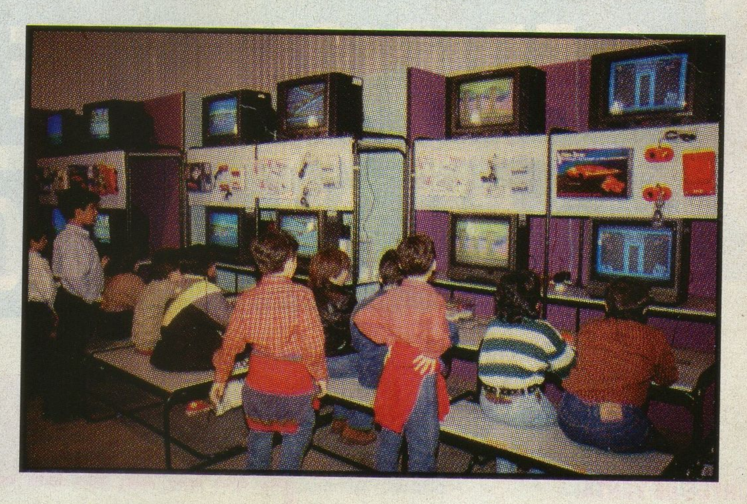
Del 9 al 13 de Setiembre, en el Predio Ferial de Palermo, se realizó la primera exposición integral de juegos electrónicos y de salón. Como no podía ser de otra manera, PC JUEGOS tuvo su propio stand, por el cual pasaron cientos de adictos a los juegos de PC, como así lo demostraron las encuestas que respondieron a las atractivas señoritas que lo atendían.

En la misma exposición hemos visto los distintos equipos que presentaron las numerosas compañías importadoras de video juegos, sobre todo en lo referente a juegos de consola.

También se expusieron varios equipos de video juegos de salón, es decir los equipos comerciales que podían ser usados por el público, previo pago de la ficha.







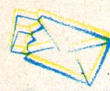
ACCOLADE SUBE AL ESTRADO

ACCOLADE fue acusado por SEGA de hacer copias ilegales de sus cartridges de los equipos compatibles con la línea GENESIS.

La acusación se originó en el hecho de que ACCOLADE utilizó el mismo código computarizado de los juegos de SEGA, ya que al colocar el cartucho GENESIS en la consola, aparece el mensaje que indica que dicho juego es producido por o bajo licencia de SEGA ENTERPRISES Ltd.

La jueza Barbara Caulfield, de la corte federal de San Francisco, no halló culpable por el momento a la firma demandada, pero sin embargo la obligó a cambiar el mensaje en sus productos.

Por su parte, SEGA deberá depositar U$S 1.000.000.- en caución, por si el fallo favorece a la firma ACCOLADE, quien los recibirá por daños y perjuicios. Además, SEGA deberá hacerse cargo de los costos del juicio.



CHRISTIAN RUBEN GARCIA (CAPITAL)

Les envío esta carta para felicitarlos por la revista y para plantearles algunas dudas.

1- ¿Cuál es la placa de sonido más completa?

2- ¿Con qué lenguaje se realizan la mayoría de los juegos?

3- ¿Hay alguna plaqueta que permita usar una AT con un televisor?

Desde ya les agradezco y les deseo que sigan mejorando.

***PC JUEGOS**: Respondiendo a tus dudas te contestamos lo siguiente:*

1- Si estás buscando una placa de sonido profesional puede ser alguno de lo modelos de la firma ROLAND, pero si es para juegos la SOUND BLASTER PRO puede ser la solución debido a que por su características es una de las más completas para disfrutar todos los juegos.

2- Hasta hace algún tiempo la mayoría de los juegos eran realizados en lenguaje Assembler, pero en la actualidad le ha dejado el lugar al lenguaje C. Esa fue la razón que nos inclinó a realizar un curso en ese lenguaje. Pero esto no quita que en el futuro se brinden cursos de otros lenguajes, siempre orientados a juegos.

3- Algunas placas CGA tiene salida de video compuesto. Con los cables y fichas correspondientes se puede utilizar algún televisor como pantalla, también algunas placas EGA tienen esa cualidad pero nunca lo hemos probado.

Existen en el mercado placas especiales VGA que tienen salida para televisor o VCR, pero si no son utilizadas para video y sólo se utilizan para suplantar al monitor, desde ya no te lo aconsejamos porque las imágenes producen un cansancio e irritación ocular si miramos por mucho tiempo el televisor. Y en lo que respecta a la VGA es más barato comprar el monitor y una placa VGA común.



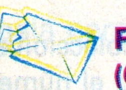
MARIANO DIEGO SEBASTIAN

Les escribimos esta carta para que nos informen, por favor, cómo podemos hacer en el Larry I para ganar fácilmente en el casino (no sabemos jugar al Black Jack), porque se nos hace imposible ganar los 250 dólares que nos piden. ¿Existe algún truco?. Por favor, necesitamos una ayuda. Gracias. Aguante PC JUEGOS.

***PC JUEGOS**:*

El juego de Black Jack es muy parecido al "siete y medio". Pero si desean una solución más práctica deben mirar cuánto dinero tienen y luego grabar el juego. Se debe luego convertir ese número a hexadecimal (lo pueden hacer con algunos programas o bien con alguna calculadora que tenga ese tipo de numeración), y luego, utilizando algún programa editor, buscar ese número hexadecimal, cambiarlo por el número FA, y luego volver al juego y, al cargar el juego grabado, obtendrán la cifra que necesitan.

Para solucionar el problema de los programas editores estamos trabajando en un programa para poderlo publicar en nuestra revista, y de esta manera poder editar y modificar las cadenas de caracteres que damos en algunas soluciones.



FERNANDO BOULLON (CAPITAL)

ESTIMADO DIRECTOR:

Me dirijo a usted por vez primera para felicitarlo por la excelente revista que es PC JUEGOS, alcanzando, sin temor a equivocarme, el nivel de las mejores.

En segundo lugar me gustaría sugerirle agregara secciones nuevas, por ejemplo una dedicada exclusivamente a las video aventuras (aventuras gráficas), o a los R.P.G. (J.D.R.); con la posibilidad de mantener correspondencia con los lectores. También quisiera pedirles que no se olviden de la vieja tarjeta HERCULES y que de hacerlo incluyan más programas para esta plaqueta.

***PCJUEGOS**: Gracias por tus palabras.*

Sobre aventuras gráficas y RPG ya hemos publicado comentarios.

También te contamos como primicia, aunque todavía son proyectos, que pensamos hacer un Club de PC JUEGOS para poder agruparnos a todos nosotros, los amantes de los juegos de computadora.

Y por último, nosotros no nos olvidamos de la tarjeta de video HERCULES, las compañías de software son las que lo hacen.



ALEJANDRO SANTOS AGUSTIN LESCOVICH JULIAN LESCOVICH

-AMIGOS DE PC JUEGOS

Somos tres amigos que seguimos a la revista desde su primera aparición. Desearíamos que sacaran una sección de saludos y agradecimientos. También les pedimos, si es posible, que publiquen las soluciones de ICEMAN, LARRY 2 e INDIANA JONES and the FATE OF ATLANTIS.

***PCJUEGOS**: Por el momento no tenemos ningún proyecto sobre la sección que piden, pero desde este lugar les mandamos un saludo a ustedes tres.*

Los juegos de los que piden las soluciones están dentro de los que publicaremos y por lo menos el último es la nota de tapa de este número.



ROBERTO E.A. RIVELLINI (CAPITAL)

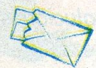
Señores de PC JUEGOS

Me dirijo a ustedes a efectos de solicitarles mayor información sobre el "Concurso de diseño de pantallas": mi inquietud es saber, si puede o no llevar titulo, texto (entre el dibujo), explicación u otros.

***PC JUEGOS**: El tema y los dibujos son libres.*

También pueden llevar texto o íconos, "siempre que no atenten contra la moral y las buenas costumbres".

En este primer concurso de diseño de pantallas, el tema queda a criterio de los artistas, pero en los próximos concursos de diseño se realizarán sobre temas especificos que tengan relación con los juegos.



PABLO ARIEL KUTASIEVICH (LANUS)

Me llamo Pablo y soy un lector coleccionista de PC JUEGOS, desafortunadamente no tengo el número 1 y quisiera saber dónde conseguirlo.

Me gusta mucho la sección aventuras. Les pido, si pueden, que publiquen las soluciones de Monkey Island I y Loom debido a que soy un seguidor de Lucas Arts.

Los felicito el comentario del número 3 en la primera página, pienso lo mismo. Los felicito por la revista.

¡Sigan así!

PCJUEGOS: *Para conseguir los números atrasados tenés que dirigirte a la dirección de la revista: ALSINA 2129 1er. piso.*

Los comentarios de Monkey Island I y Loom los publicaremos próximamente.

Me alegra que te haya gustado la nota editorial, por lo menos ya hay uno...



MARIANO L. GUEVARA (CAPITAL)

Les escribo porque me gustó mucho la revista y para que me aclaren una duda: tengo una placa Hercules y quisiera saber si le puedo colocar a la computadora una placa VGA sin tener que cambiar el monitor, y así poder tener un monitor VGA monocromático.

Si esto no es posible quisiera que publicaran más juegos para Hercules y CGA.

También quisiera pedirles que publiquen cómo poner, si se puede, vidas infinitas para el juego "Bubble Bobble" y "Budokan, the Martial Spirit".

Por otra parte, no tengo en claro si hay dos versiones de Monkey Island I, porque en la revista aparece como si estuviera en inglés y yo lo tengo en castellano. Hablando de este juego quisiera que publicaran las soluciones del mismo (versión en castellano), como lo hicieron con la versión II.

Sin más que decirles me despido.

Atentamente.

PC JUEGOS:

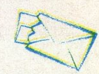
Lamentablemente la conexión que deseás no es posible, porque la placa Hercules puede utilizarse con un monitor TTL, y la VGA funciona con un monitor RGB análogo. Por esta razón, si querés cambiar debés hacerlo con la placa y el monitor, pero en la actualidad los monitores VGA monocromo están a muy bajo precio.

Sobre las vidas infinitas que solicitás, estamos trabajando en ellas.

Respondiendo a tu última pregunta queremos comentarte que en España se editan, varios meses después de que sale la versión en inglés, las ediciones en castellano de algunos juegos de LucasArts y de Sierra.

Las soluciones de estos juegos son exactamente iguales aunque estén en distinto idioma, así que podés resolverlas siguiendo las que ya publicamos.

En la mayoría de los casos PC JUEGOS obtiene la primera versión, que siempre es en inglés.



GONZALO ANDRES DE ZUNEGA de CAPITAL

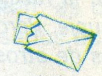
Les mando esta carta para decirles que la revista está buenísima y me gusta mucho. También para pedirles las soluciones de King Quest 3 y de Loom.

Otras dudas que tengo son si el Countdown es para Hercules. Además quería pedirles si me pueden aconsejar unos buenos juegos para Hercules y XT.

PC JUEGOS:

En los próximos números publicaremos las soluciones de los excelentes juegos que solicitás. Con relación al Countdown es solamente para VGA.

No conocemos tus gustos en juegos, pero lo último que hemos visto que pueda funcionar en esa configuración pueden ser el TITUS, el Prehistorik y el Fox (si te gustan los arcades); y en aventuras pueden ser el Eco Quest y Heart of China de Sierra (este último sabemos que está en castellano).



LUCAS BOGADO (VALENTIN ALSINA)

Primero quiero felicitarlos por la revista, que es muy buena, y pedirles si es posible que publiquen las soluciones de Monkey Island I e Indy Jones y la última cruzada. También quisiera solicitarles que agreguen una sección en donde recomienden los mejores juegos del momento.

PC JUEGOS:

En el número cuatro de PC JUEGOS hemos comentado a Indiana Jones y la última cruzada. Con relación al Monkey Island I, pronto publicaremos las soluciones del juego.

En la primera aparición de la sección ránking de juegos hemos extraído los votos de la gente que participó en la encuesta de SOFTWARE '92. En la de este número se le sumaron los votos de las encuestas por carta de PC JUEGOS y las de EXPOGAME '92, y en los próximos números iremos sumando las encuestas por correo de PC JUEGOS y las telefónicas.



LAUTARO MAZZITELLI (CAPITAL)

Les escribo esta carta para felicitarlos por la revista, me parece excelente; con la carta les envío la encuesta, y por otra parte les hago la siguiente consulta:

Mi máquina posee memoria extendida, pero no sé cómo se debe hacer para que funcione. ¿Me podrían explicar?

PCJUEGOS: *Antes que nada, los trucos que enviaste pronto saldrán publicados.*

Ahora respondemos a tu pregunta. Para utilizar la memoria que excede los 640 KB básicos, si se posee una 80286 existen emuladores de memoria extendida que se deben incorporar en el config.sys y en las 80386 y 80486 existen programas como el QEMM u otros similares que sirven para manejar la memoria, y automáticamente asumen qué tipo de memoria se necesita para utilizar el programa.

Pronto publicaremos una nota con respeto a las memorias extendidas y expandidas, y su mejor utilización.

ENCUESTA

Para conocernos mejor

Complete y envíenos esta página por correo, fax o tráigala personalmente. Sus respuestas nos ayudarán a realizar una PC JUEGOS más divertida.

COMPUTADORA QUE USA:

- ☐ 8086
- ☐ 80286
- ☐ 80386 SX
- ☐ 80386 DX
- ☐ 80486
- ☐ OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PLACA DE VIDEO:

- ☐ HERCULES
- ☐ CGA
- ☐ EGA
- ☐ VGA
- ☐ SVGA

PLACAS DE SONIDO

- ☐ NINGUNA
- ☐ ADLIB
- ☐ ADLIB PRO
- ☐ SOUND BLASTER
- ☐ SOUND BLASTER PRO
- ☐ OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PERIFERICOS QUE USO:

- ☐ MOUSE
- ☐ JOYSTICK
- ☐ MODEM
- ☐ OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

....

¿QUE ES LO QUE USTED CONSIDERA IMPORTANTE EN UN JUEGO?

- ☐ ACCION
- ☐ ARGUMENTO
- ☐ COMPLEJIDAD
- ☐ EDUCATIVO
- ☐ ENTRETENIMIENTO
- ☐ SONIDO
- ☐ FACILIDAD DE USO
- ☐ GRAFICOS
- ☐ REALISMO
- ☐ ORIGINALIDAD
- ☐ DEDUCTIVO

¿QUE TIPOS DE JUEGOS LE AGRADAN?

- ☐ ARCADE
- ☐ AVENTURA
- ☐ SIMULADOR
- ☐ ESTRATEGICO
- ☐ TABLERO
- ☐ INGENIO

USTED TIENE O PIENSA ADQUIRIR ALGUNA OTRA COMPUTADORA O CONSOLA? ¿CUALES?

- ☐ NINTENDO
- ☐ SEGA
- ☐ COMMODORE AMIGA
- ☐ OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PARA ADQUIRIR UN JUEGO. ¿QUE LO DECIDE PARA HACERLO?

- ☐ NOTAS EN REVISTAS
- ☐ PUBLICIDAD EN REVISTAS
- ☐ RECOMENDACIONES

¿COMO SE ENTERO DE PC JUEGOS?

- ☐ Publicidad

(Especificar cuáles)

....

....

- ☐ Recomendación
- ☐ Quiosco
- ☐ Otros

....

¿CUANTAS PERSONAS, INCLUYENDOSE USTED, LEE SU EJEMPLAR DE PC JUEGOS?

....

SU JUEGO PREFERIDO ES:

....

....

LA SECCION QUE MAS LE AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

LA SECCION QUE MENOS LE AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

ME GUSTARIA QUE EN LOS PROXIMOS NUMEROS INCORPORARAN COMENTARIOS SOBRE:

....

....

....

COMENTARIOS SOBRE PC JUEGOS:

....

....

....

OTRAS REVISTAS DE JUEGOS QUE LEE SON:

....

....

....

OTRAS REVISTAS VARIAS QUE LEE SON:

....

....

....

OTROS USOS QUE LE DA A LA COMPUTADORA SON:

....

....

¿CUANTAS HORAS SEMANALES USA LA COMPUTADORA PARA JUGAR?

....

PROGRAMA DE RADIO QUE ESCUCHA:

....

PROGRAMA DE TV QUE VE:

....

DATOS PERSONALES

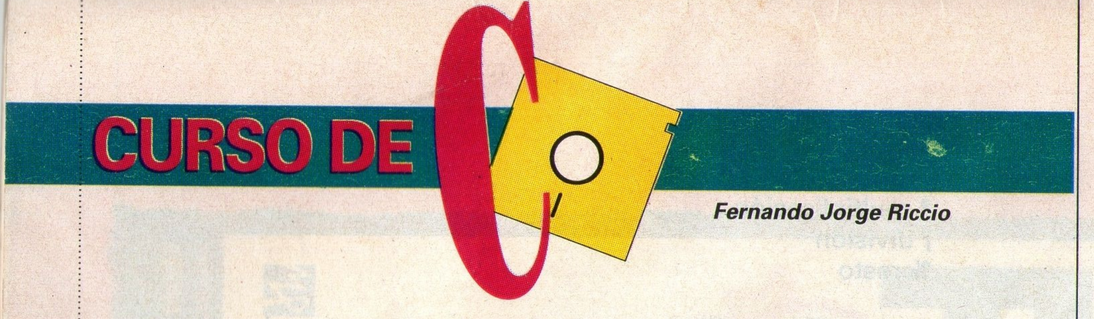
EDAD ....

SEXO ....

ESTUDIOS ....

OCUPACION ....


NUMEROS ATRASADOS
• SIMPSON ARCADE GAMES • LARRY 5, SPACE QUEST 1, TWILIGHT: 2000 • CURSO DE C • CONCURSO DE PANTALLAS • PROBAMOS LA SOUND BLASTER
• LOST EN LOS ANGELES • OBITUS • ROCKETEER • CURSO DE C • PROBAMOS LA ADLIB GOLD 1000 • CONCURSO DE PANTALLAS
• INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA • PIPE DREAM • ROAD & TRACK GRAND PRIX • CIVILIZATION • TRUCOS PARA PRINCE OF PERSIA 1.3
• JUEGOS PARA WINDOWS • BOSTON BOMB CLUB • MARTIAN MEMORANDUM • CURSO DE C • CONCURSO DE PANTALLAS
Diversión para todas las edades
PC Juegos
juegue con nosotros:
Misterio en la casa de Bart
(Bart's house of weirdness)
MONKEY ISLAND II
La venganza de Le Chuck
Las aventuras de Willy Beamish
TRUCOS PARA PRINCE OF PERSIA 1.3
SI A USTED LE FALTA ALGUNO DE LOS EJEMPLARES DE PC JUEGOS Y NO LOS ENCUENTRA EN LOS QUIOSCOS, ACERQUESE HASTA NUESTRAS OFICINAS EN ALSINA 2129 PRIMER PISO, CAPITAL, Y ADQUIERALO AL PRECIO DE TAPA.
PC Juegos



Fernando Jorge Riccio

LOS OPERADORES EN EL LENGUAJE "C"

En el lenguaje C existen diversas categorías de operadores que son:
-operadores aritméticos
-operadores de manipulación de bits
-operadores de asignación
-operadores de relación
-operadores de punteros

Los operadores pueden aplicarse sobre uno, dos o tres operandos, por lo que reciben los nombres de operadores monádicos o unarios, operadores diádicos o binarios y operadores triádicos o ternarios.

OPERADOR DE ASIGNACION

El operador de asignación en el lenguaje C es el signo "=". La regla fundamental que se debe respetar al utilizar el operador de asignación es que siempre se asigna el valor de los operandos de la derecha al operando de la izquierda, por ende a la izquierda de la sentencia de asignación el operando que se encuentre debe ser siempre una variable de un tipo tal que sea capaz de contener el resultado de la operación a la derecha del operador de asignación.

```
int x,y;

main() {
   x = 8;          /* pone en x el valor 8 */
   y = 5;          /* pone en y el valor 5 */
   x = y * 10;     /* pone en x el valor 50 */
}
```

OPERADORES MATEMATICOS

El C dispone de 5 operadores matemáticos que son:

Para evitar estos problemas existe el uso de paréntesis, los cuales permiten cambiar las prioridades en la evaluación de las expresiones. Por ejemplo:

```
i * (k % j)
```

Por ejemplo:

```
main() {
  int c=2,d=3,y=4;
  printf("c * d %%y =%d\n",c * d % y);
  printf("(c * d) %%y =%d\n",(c * d) %y);
  printf("c * (d %%y) =%d\n",c * (d % y));
}
```

Operadores de manipulación de bits

El lenguaje C posee seis operadores para el manejo de bits. Estos operadores pueden aplicarse a todos los tipos de datos que maneja el C excepto los de tipo **float** y **double**. Los operadores son:

& Y lógico (**AND**)
| O lógico (**OR**)
^ O lógico exclusivo (**XOR**)
~ negación (complemento a 1)
<< desplazamiento hacia la izquierda
>> desplazamiento hacia la derecha

El operador lógico **AND** que se simboliza con el signo & (ampersand) actúa de tal forma que se produce la operación lógica bit a bit entre los operandos. Por ejemplo:

```
int num1,num2;
main()  {
  num1=0xDF87;          /* asigna un valor a num1 */
  num2=num1&0x00FF;     /* extrae el byte bajo    */
                        /* de num1 y lo coloca    */
                        /* en num2                */
}
```

El operador lógico **OR** que se simboliza con el signo | (pipe). Trabaja

en la misma forma que el operador lógico **AND**. Generalmente este operador se utiliza para activar bits determinados de un objeto. Por ejemplo:

```
int flags,conta;

main()  {
   ..
   ..

   if (conta > 1000)       /* si el contador es   */
      flags=flags|0x0040;  /* > 1000 entonces     */
                           /* activa el indicador */
                           /* de desborde         */

      ..
      ..
}
```

El operador lógico **OR** exclusivo (**XOR**), que se simboliza con el signo ^ (circunflejo), produce una suma de módulo 2 entre los operandos.
El operador lógico **NOT** que se simboliza con el signo ~ (tilde) produce en el operando la inversión del estado de cada uno de sus bits.
Los operadores de desplazamiento hacia la izquierda o derecha generan un desplazamiento, de tal forma que, dependiendo del sentido del mismo, se pierde un bit de la izquierda o de la derecha. Generalmente estas instrucciones se utilizan para realizar en forma ultrarrápida multiplicaciones o divisiones en base 2. Esto podemos verlo claramente si pensamos en el sistema decimal al cual estamos acostumbrados a trabajar, en el que para realizar una división o multiplicación por 10, que es la base, quitamos un dígito (división), o agregamos un 0 a la derecha (multiplicación).

Tablas lógicas

AND b1 b2 _ S	OR b1 b2 _ S	XOR b1 b2 _ S	NOT b1 _ S
0 0 _ 0	0 0 _ 0	0 0 _ 0	0 _ 1
0 1 _ 0	0 1 _ 1	0 1 _ 1	1 _ 0
1 0 _ 0	1 0 _ 1	1 0 _ 1	
1 1 _ 1	1 1 _ 1	1 1 _ 0	

+ suma
- resta
***** multiplicación
/ división
% resto

El operador **+** realiza la suma algebraica entre dos operandos; el operador **-** utilizado como operador binario realiza la resta entre dos números, pero utilizado como operador unario cambia el signo del operando; el operador ***** realiza la multiplicación entre dos operandos; el operador **/** realiza la división entre dos operandos y por último el operador **%** obtiene el resto del cociente entre dos operandos.

PRECEDENCIA DE LOS OPERADORES
Cuando se formulan expresiones matemáticas se debe tener en cuenta el orden en que el C evalúa las expresiones cuando éstas contienen más de un operador. Por ejemplo:

```
i + j * k
```

de esta expresión surgen dos interpretaciones válidas que son:

```
i + (j * k)        (i + j) * k
```

En el C, la evaluación de las expresiones se realiza de izquierda a derecha. Los diversos operadores matemáticos tienen distinta precedencia. Los operadores *****, **/** y **%** tienen igual prioridad entre sí y son además los de mayor prioridad. Las operaciones **+** y **-** tienen menor prioridad que las anteriores y la misma prioridad entre sí. Por lo tanto, siguiendo el ejemplo anterior:

```
i + j * k se evaluará como i + (j * k)
```

Si, por ejemplo, tenemos la siguiente expresión:

```
i * k % j
```

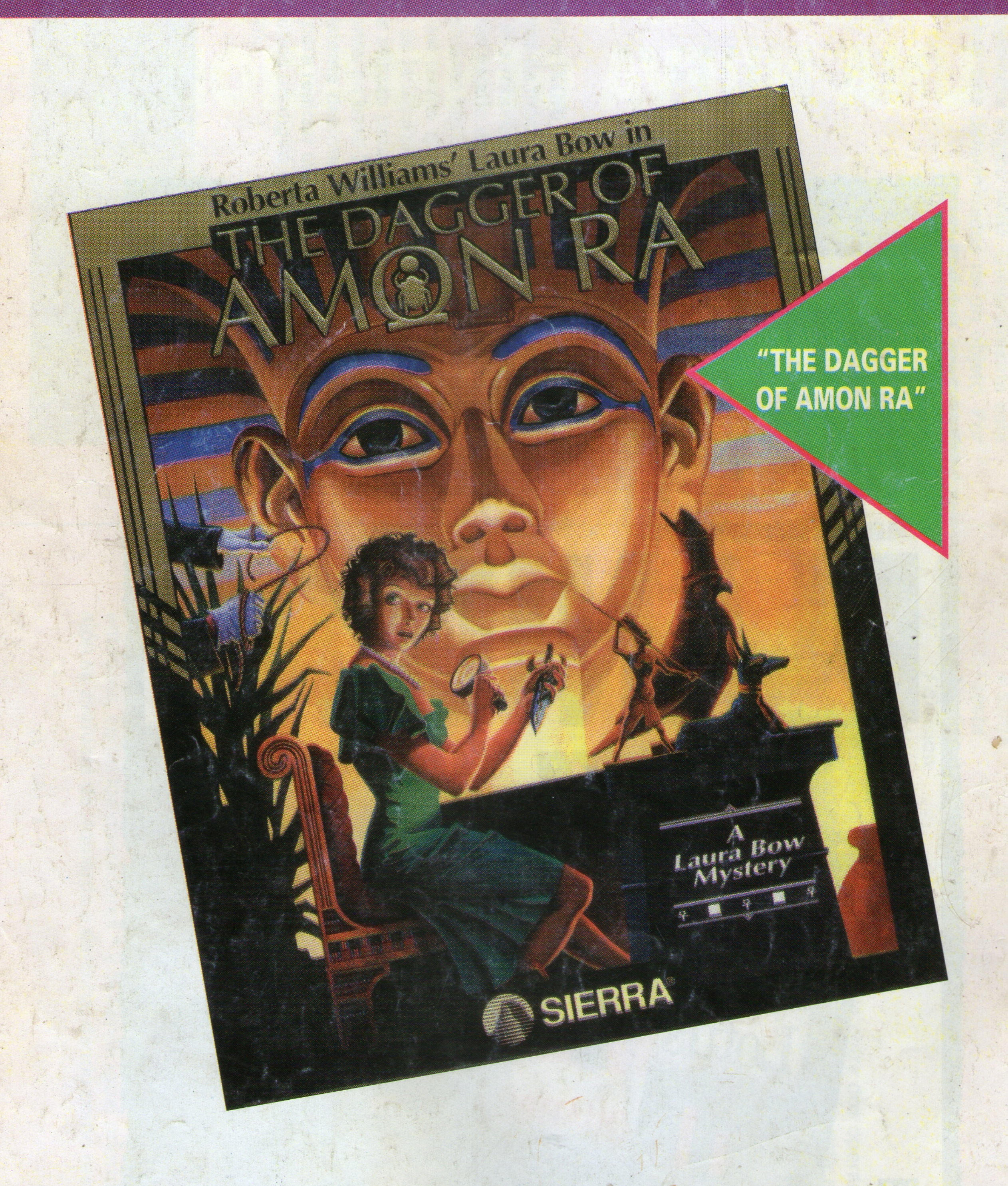
entonces, como los operadores ***** y **%** tienen igual prioridad, la expresión se evaluará de izquierda a derecha, dando como resultado:

```
(i * k) % j
```

CUANDO LAS PRESTACIONES DE LAS PLANILLAS DE CALCULO PARECIAN HABER ALCANZADO EL LIMITE, SURGE UNA NUEVA GENERACION...



PróxIMO NúMerO



ELVIRA II: JAWS OF CERBERUS · LEMMINGS · STUNTS · CONCURSO DE PANTALLAS · CURSO "C" · TRUCOS PARA RICK DANGEROUS